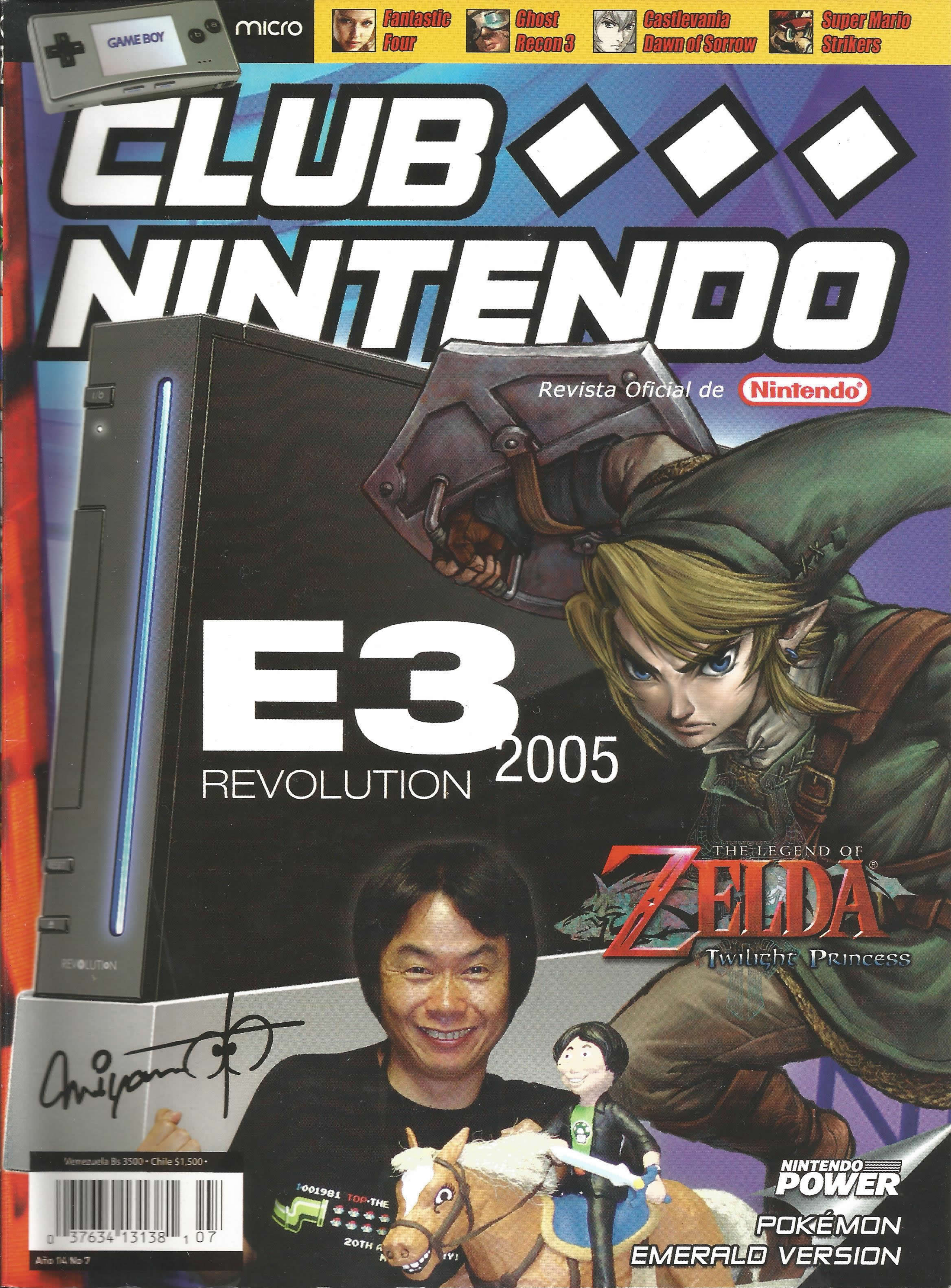

GAME BOY micro
Fantastic Four
Ghost Recon 3
Castlevania Dawn of Sorrow
Super Mario Strikers
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
E3 2005
REVOLUTION
THE LEGEND OF ZELDA
Twilight Princess
Venezuela Bs 3500 • Chile $1,500 •
0 37634 13138 1 07
Año 14 No 7
NINTENDO POWER
POKÉMON
EMERALD VERSION


CLUB NINTENDO
DONKEY KONG
JUNGLE BEAT
© 2005 Nintendo.

SUMARIO





ENTREVISTAS

REPORTE E3 2005

31

Super Mario Strikers

ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER

49

Viewtiful Joe DS



Año XIV No. 7 Julio 2005

ISSN 1665-7888



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

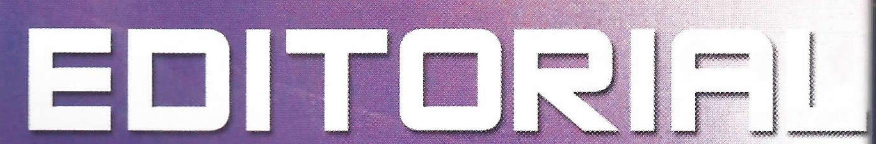
CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2005. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 72 # 7-64, Piso 10 Edificio Corfinsura Bogotá, Colombia. Tel. (571) 3106910. Fax: (571) 3106910 ext: 124. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 3106910 Fax: (571) 3106910 ext: 115 Suscripciones Tel (571) 4049032 Bogotá, Colombia, Línea gratuíta para el resto del país: 01 800 119315. suscripciones@editorialtelevisaco.com, Fax: (571) 4012253 Bogotá, Colombia. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impresa En Colombia Por: Quebecor World Bogotá
Calle 15 39a-34 Tel: 2086030

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70



EDITORIAL

Como siempre, el E3 estuvo lleno de sorpresas, empezando por la presentación del nuevo Game Boy Micro, la develación del Nintendo Revolution y, por supuesto, más información sobre **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, uno de los títulos más esperados de este año, donde nuestro héroe de leyenda se transformará en un lobo para cumplir su más ambiciosa misión. Fueron tres días en que pudimos probar diversos títulos para Nintendo DS, GameCube y Game Boy Advance, de lo cual obviamente te tenemos un superreporte para que no pierdas ningún detalle. También aprovechamos para traerte varias entrevistas con la crema y nata de la industria de los videojuegos, como Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma.

Esta vez, Nintendo optó por esperarse hasta el último momento para dar a conocer sus primicias. Nos agradó mucho el apoyo que le están dando a los sistemas portátiles, ya que a pesar de que el DS va colocándose arriba del Game Boy, este último sigue en pie de lucha, mostrando novedades por parte de las compañías, como **Ultimate Spider-Man**, **Boktai 3**, **The Sims 2** o **Chronicles of Narnia**. Así que no te preocupes: el GB tiene cuerda para rato. Además, te presentamos más información sobre **Pokémon Emerald**, todos los detalles de **Fantastic Four** para Nintendo GameCube y muchas sorpresas más. ¡Ponte cómodo y que inicie la acción!

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico **clubnin@clubnintendomx.com** o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



La imagen

Como te lo platicamos en nuestro previo del número anterior, Nintendo presentó su nuevo sistema llamado "Revolution". En esta edición encontrarás más información acerca de esta consola; además, los títulos que vienen para todos los sistemas Nintendo. ¡Disfruta este reporte especial del E3!

Foto Toño Rodríguez

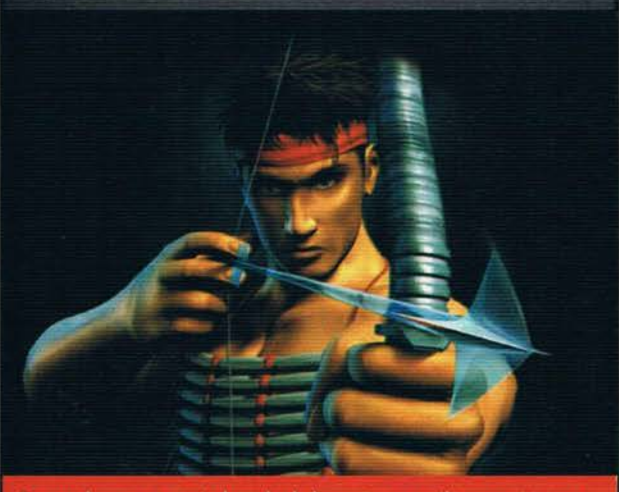


Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

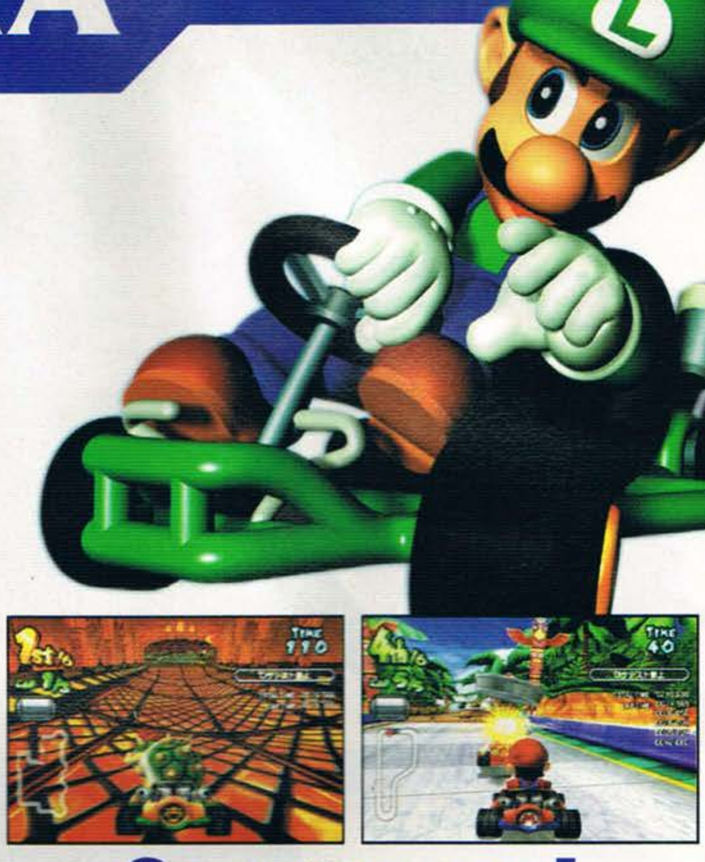
Turok, lejos de la extinción

Hasta hace unos años, eran muy pocas las personas que conocían el cómic de **Turok**, el cazador de dinosaurios, y no fue sino hasta que Acclaim decidiera adaptar la historia a videojuego (por cierto de manera exclusiva para Nintendo 64) cuando volvió más popular a este personaje. Entre 1996 y el 2000 aparecieron cuatro títulos en perspectiva de primera persona para el sistema de 64 bits de Nintendo, los cuales derrochaban calidad por donde se les viera. Llegó la generación actual de consolas, y todos creímos que la saga daría un paso importante en cuanto a innovación se refiere; pero por desgracia no fue así, y para el Nintendo GameCube tuvimos **Turok Evolution**, un juego terrible que cargaba a mitad de las escenas, y su movilidad era espantosa; bueno, en pocas palabras, un caos. Tal situación originó que Acclaim perdiera la licencia del cómic, y muchos nos resignamos a no ver más este personaje en algún videojuego. Pero estábamos en un error.

Los derechos han sido adquiridos por Buena Vista Games, y ya dieron a conocer que se encuentra en desarrollo una nueva aventura de **Turok**; aún no se sabe si será en primera persona, como los juegos anteriores, o si se optará por otro género; sólo esperamos que logren retornar esta saga a su lugar de privilegio en la industria, de donde nunca debió salir. Todo apunta a que el nuevo título estará listo hasta la salida de las siguientes plataformas, es decir, para Revolution, pero no descartamos que pudiera salir una versión para Nintendo DS. Mantente pendiente de próximas ediciones, donde te mantendremos informado de cualquier nuevo detalle.



Este era el aspecto que tenía el cazador de dinosaurios en sus últimas apariciones en el Nintendo 64. Esperemos que su nueva aventura nos deje satisfechos.



Se retrasa el banderazo de salida

Uno de los juegos que más tenemos ganas de probar es **Mario Kart Arcade GP**, debido a las novedades que incorpora, como la cámara que nos toma una foto para que nuestro rostro aparezca a un lado del **Kart** durante la carrera. Pero por cuestiones de mercadotecnia, su llegada a los salones de Arcadia en Japón se ha pospuesto de agosto a diciembre; y decimos que fueron razones de mercadotecnia, porque el título está prácticamente terminado, sólo que su primera fecha coincidía con la de **Mario Kart DS**, y obviamente no querían que la Arcadia se viera opacada por la euforia que levantara la versión para Nintendo DS, por lo cual Namco, quien es el desarrollador, decidió hacer el ajuste de tiempos.

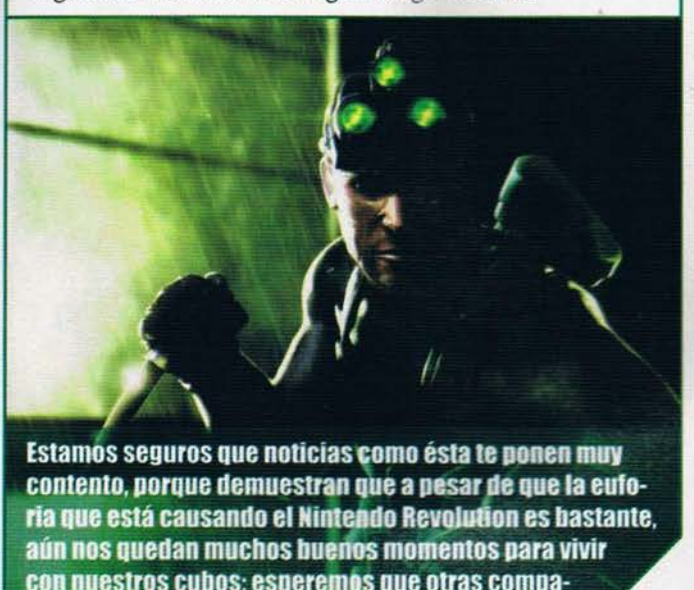




No hace falta ser un genio para saber que este cambio de fecha también afectará al mercado americano, y que es casi un hecho que no veremos esta innovadora Arcadia sino hasta principios del año entrante, si bien nos va. No te sientas mal: ahí está Mario Kart Double Dash!! para que te entretengas esperando estas dos adaptaciones del juego de Karts más famoso del mundo.

Continúa la intriga

Splinter Cell se ha ganado, a base de un excelente gameplay, un lugar como uno de los mejores juegos de espionaje de la actualidad y es considerado como el único rival digno de **Metal Gear Solid**. En cada una de las tres aventuras que hemos podido disfrutar en nuestro Nintendo GameCube, **Tom Clancy** nos ha sorprendido por la manera en la que plasma sus conocimientos sobre estrategia, y para fortuna de todos nosotros, se ha anunciado que una cuarta parte está en camino, pero contrario a lo que todos pudieran pensar, saldrá para Nintendo GameCube en el 2006 y no hasta la llegada de los sistemas de siguiente generación.



Estamos seguros que noticias como ésta te ponen muy contento, porque demuestran que a pesar de que la euforia que está causando el Nintendo Revolution es bastante, aún nos quedan muchos buenos momentos para vivir con nuestros cubos; esperemos que otras compañías demuestren la misma actitud.

Revolution, la consola más esperada



George Harrison



Hace algunas semanas se realizó una encuesta entre videojugadores japoneses, para conocer cuál de los sistemas de siguiente generación es el más esperado en el país del Sol Naciente, y el ganador resultó ser el Nintendo Revolution. Según los participantes de la encuesta, los aspectos que los hicieron votar por la máquina de la gran N, fueron su tamaño tan pequeño y el hecho de poder bajar a la consola cualquier juego que haya programado la compañía, desde el NES hasta el Nintendo 64 (la compatibilidad con GCN, será directa), además de que confían en las palabras de Satowu Iwata, y creen que se cumplirá la tan mencionada revolución en cuanto a innovación se refiere.

Por cierto, ya que estamos en esto de las descargas, George Harrison, vicepresidente de Marketing de Nintendo, mencionó que el tener estos títulos no costará nada, o sea será completamente gratis, y que incluso podrían incluir algún extra como nuevas opciones o escenas.

Kojima enfocado a la doble pantalla





Pocos juegos han sido tan innovadores en el Game Boy Advance como Boktai, donde se utiliza un sensor solar, que nos ayuda a eliminar a los vampiros.

Uno de los grandes genios que tiene el mundo de los videojuegos, es sin duda **Hideo Kojima**. Su talento para crear historias y conceptos originales nos ha permitido disfrutar de títulos que nos han dejado con la boca abierta, como **Metal Gear Solid; The Twin Snakes** en el Nintendo GameCube, o la serie de **Boktai** en el Game Boy Advance. Pues bien, en recientes declaraciones que realizó a un medio americano, comentó que de los sistemas portátiles existentes en el mercado, sólo tiene planes para el Nintendo DS, y que pronto dejaría sorprendido a medio mundo con un título que están realizando. No es seguro, pero se podría conocer esta sorpresa en el **Tokyo Game Show** próximo a celebrarse.

Talentosos como Kojima nos hacen sentir confiados, ya que mientras existan personas capaces de realizar grandes proyectos aprovechando todos los recursos del sistema, compañías como Nintendo podrán seguir lanzando consolas novedosas como el DS o el ya inminente Revolution.





En Metal Gear Solid la historia que vivimos es simplemente de los mejores que hemos visto en un videojuego; el mensaje que deja es invaluable.

Log@n in

Por Toño Rodríguez

Electronic Entertainment Expo E3®

Estas son algunas imágenes que muestran el color del booth de Nintendo en el E3. Como siempre, espectacular y divertido, con varias secciones para distintos productos de la marca como Pokémon, Nintendo Power, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance, el nuevo Game Boy Micro y un área especial para jugar The Legend of Zelda: Twilight Princess, en donde la cola duró 3 horas.

El booth de Nintendo

1.- Una toma exterior del booth donde podemos ver el tamaño de éste. Las pantallas laterales muestran imágenes en sincronía. 2.- Las caras amigables no pueden faltar en un show donde la mayoría somos gamers no muy bien parecidos; por eso, Nintendo contrató demostradoras que te enseñaban los juegos, en este caso el nuevo Game Boy Micro. 3.- El área de Pokémon estuvo bastante concurrida, igual que en México. Allá existen bastantes fans de esta serie, que no fallan.



2



Muchas personalidades

4.- Para todos los que llevaron su Nintendo DS, hubo una estación en la que se podían descargar demos de juegos e incluso el nuevo trailer de Zelda. 5.- Hubo una sección dedicada a los niños en donde estaban todos estos productos de Nintendo. Muchos no tan niños se los quisieron llevar a su casa. 6.- En el booth de Nintendo nos encontramos al Sr. Satoru Iwata... sí, el presidente de Nintendo, situación que aprovechamos para tomarnos una buena foto. 7.- Mario Kart DS también tuvo su espacio; además, en esa isla hubo comunicación entre Los Ángeles y Seattle vía Nintendo DS. 8.- El área del Game Boy Micro. 9.- Benimaru Itoh, un viejo conocido de Club Nintendo.



TUS PREGUNTAS A: MARIO

¡Qué tal, mis queridos lectores! ¿Cómo vieron las noticias del E3? Nosotros quedamos sorprendidos con tantos juegos que se avecinan para el GameCube y Nintendo DS, claro está, sin olvidar al Game Boy Micro, una nueva versión de GB que ahora luce un aspecto más pequeño y minimalista y que estoy seguro les va a encantar. Y antes que algo más suceda, iniciemos con las preguntas y respuestas, que, después del gran evento, han de ser muchas. ¡Arranquen!

Mario

La cripta de Liu Kang

¡Qué tal, **Mario**! ¿Cómo andan las cosas por allá? Espero que muy bien, porque necesito que me resuelvas unas dudas que tengo desde hace tiempo. ¿Me podrías dar la ubicación del cofre que tiene a **Liu Kang** en el juego **Mortal Kombat Deception**? Y otra cosa: ¿es cierto que no habrá una versión de **Star Wars Episode III: Revenge of the Sith** para el Nintendo GameCube?

Jonathan López Castillo
Vía correo electrónico

Hola, Jonathan. En **MK Deception** tienes dos opciones para abrir los cofres, ya sea con monedas o con llaves que obtienes dentro del *Konquest Mode*. **Liu Kang** se encuentra en el cofre **OT;** debes tener completado el *Konquest Mode*. Por otro lado, lástima que la fuerza no acompañó al GameCube este año, pues a muchos nos hubiera encantado que Lucas lanzara **Revenge of the Sith** también para nuestro sistema casero, pero no fue así. Por lo pronto, UbiSoft nos trajo la versión portátil para GBA y DS, que, a nuestro gusto, es la mejor aventura de Star Wars hecha para un sistema portátil.

¿Otros cambios en TLOZ Twilight Princess?

¿Qué onda, **Mario,** cómo estás? Navegando por Internet encontré que en el nuevo juego **The Legend of Zelda: Twilight Princess, Link** empezaba con 16 años e iba creciendo en el transcurso de la historia. ¿Es cierto?

Fernando Suárez
Vía correo electrónico

Link inicia con 17 años en esta nueva aventura para el Nintendo GameCube, y hasta donde sabemos, la única transformación que sufre es a lobo. No habrá otras alteraciones al personaje en el desarrollo de la historia, así que en definitiva el héroe de Hyrule se quedará con la edad inicial; no como en **Ocarina of Time,** donde cambiaba de niño a adulto.

StarCraft sigue en pie de guerra

¡Hey, **Mario**! ¿Qué pasó con **StarCraft: Ghost**? Ya sé que lo volvieron a rediseñar, pero ya lleva mucho tiempo; ¿sabes cuándo va a salir? Entré a la página oficial de Blizzard y ya está muy completa, pero todavía no dice fecha. Espero que salga pronto porque es un juego que definitivamente quiero comprar.

Miguel A. Sánchez-Mejorada
Torreón, Coahuila

Así es, mi estimado Miguel. **StarCraft: Ghost** es uno de los títulos más retrasados en los últimos tiempos y más que nada el problema era que decían "ahora sí sale"... y un mes después lo volvían a posponer e incluso a cancelar. Hasta se dijo que mejor lo lanzaban para la siguiente generación de consolas. Pero, ¿qué crees? Rondando por los pasillos del E3 vimos el *booth* de Blizzard con la noticia de que siempre sí sale para el GameCube, según esto para diciembre, pero yo que tú no me confiaría mucho sino hasta verlo en los aparadores.

El Revolution va por todo

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo va todo por el *Mushroom Kingdom*? Bueno, te tengo dos preguntas; la primera es sobre algo que leí en Internet; decía que la consola "Revolution" será compatible con los sistemas que salieron hace 20 años; ¿hasta qué punto es verdad? Además, quiero saber si sacarán algún **Resident Evil** para el Nintendo DS.

Sergio Chavarría Laguna
Vía correo electrónico

No estás mal informado, Sergio. El Nintendo Revolution tendrá la ventaja de poder desacargar miles de juegos por Internet y directamente a la consola. Imagínate jugar tus títulos favoritos de NES, SNES, N64 o GameCube en una misma consola. Sería fabuloso, más ahora que la onda retro está de moda y los clásicos vuelven a ser populares. ¿Cuánto costarán, cómo descargarlos y a dónde? Esto y más te lo responderemos en futuras ediciones de la revista. En cuanto al **Resident Evil** para Nintendo DS, lamento decirte que por el momento no hay nada dicho. Se rumora sobre un **RE 5**, pero nada para los portátiles de Nintendo.

¿Cuál es el verdadero nombre?

Mario, el otro día vi en la página de Nintendo Europa un juego llamado **"Yoshi Universal Gravitation"**, cuya fecha de lanzamiento era el 22 de abril. Luego, vi en HYPERLINK "javascript: ol('http://www.nintendo.com')" www.nintendo.com un juego que era igualito, nada más que con caja, nombre y fecha diferentes (los gráficos parecen iguales y ambos son sensibles al movimiento).



Si quieres vivir la batalla espectacular de Episodio III, los juegos de GBA o NDS. Son muy buenas adaptaciones del filme.



LA PREGUNTA DEL MES

Chrono... ¿resucitado?

Hola, amigos de Club Nintendo. ¿Habrá un *remake* de Chrono Trigger para el Nintendo DS o Revolution? Pregunto porque escuché que unos chavos estaban programando un Chrono Trigger en tercera dimensión e iba a ser gratuito. Después Square-Enix les pidió que dejaran de usar sus licencias; ¿acaso están preparando un relanzamiento?

Miguel A. Fausto Gutiérrez
Vía correo electrónico

¿Qué pasó, Miguel? Squarer-Enix no ha soltado ni una palabra sobre un posible *remake* o una continuación de su exitoso título para el SNES; de hecho, el juego que mencionas es Chrono Resurrection, un proyecto que nació por parte independiente de unos chavos talentosos; pero, como era de esperarse, Square-Enix les envió un escrito para que se olvidaran del asunto si no querían meterse en asuntos legales. Siendo honesto, el juego iba muy bien, modelaron todo en 3D y reconstruyeron cada aspecto del mundo de Chrono. Pero bueno, Square-Enix no ha dicho si ellos trabajan ya en una nueva aventura de Chrono, y de hecho no se mencionó nada en el E3; así que dudamos que pase algo en este año.

Square-Enix no se decide a lanzar otro título de **Chrono**, a pesar de que habemos muchísimos fans de la serie que lo compraríamos sin importar si es un *remake*.

El nombre era "**Yoshi Topsy Turvy**" y la fecha de lanzamiento era más o menos para junio. ¿Es el mismo juego o son diferentes?

Alan Newell
Buenos Aires, Argentina

Muchas veces los juegos modifican su nombre antes de salir a la venta, o en otros casos se manejan títulos diferentes para Asia, Europa y América. Un ejemplo es **Star Fox 64**, que en Europa se llamó **Lylat Wars**. En el caso del juego de **Yoshi** que mencionas, también se le conoció como **Yoshi Universal Gravitation** y en Japón **Yoshi no Banyuu Inryoku**, pero en América se quedará como **Yoshi Topsy Torvey** y efectivamente usa un sensor de movimiento (*tilt*) igual que en **Wario Ware Twisted**. Checa más de este juego en el reporte del E3 de esta edición.

¡Tres formas de vencer a Bowser!

¡Hola, **Mario**! Soy muy fanático de Club Nintendo. Quiero que me ayuden con el juego de **Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3** para Game Boy Advance, pues tengo un problema. Ya llegué con **Bowser** para rescatar a la princesa **Toadstool**, pero no sé cómo derrotarlo. ¿Puedes ayudarme?

Pablo Andrés Curiel
Vía correo electrónico

¿Qué onda, Andy?... Ya te aventaste la parte difícil y sufres para lo más sencillo, pero bueno, aquí en Club Nintendo siempre respondemos. Para derrotar a **Bowser** tienes tres opciones, así que pon atención: 1) Espera al centro del puente y cuando el malvado enemigo de **Mario** salte, esquívalo para que destruya algunos ladrillos; sigue así hasta que el rey **Koopa** perfore el puente por completo y caiga hasta lo más profundo de su castillo. 2) Usa tus bolas de fuego para rostizarlo, literalmente; bastará con 35 tiros para dejarlo fuera de combate. 3) Transfórmate en **Hammer Mario** y arrójale unos cuantos martillazos al pobre **Bowser** para aniquilarlo. Eso es todo. Ahora salva a la princesa y difruta el final.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, pues los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas, y en sí todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

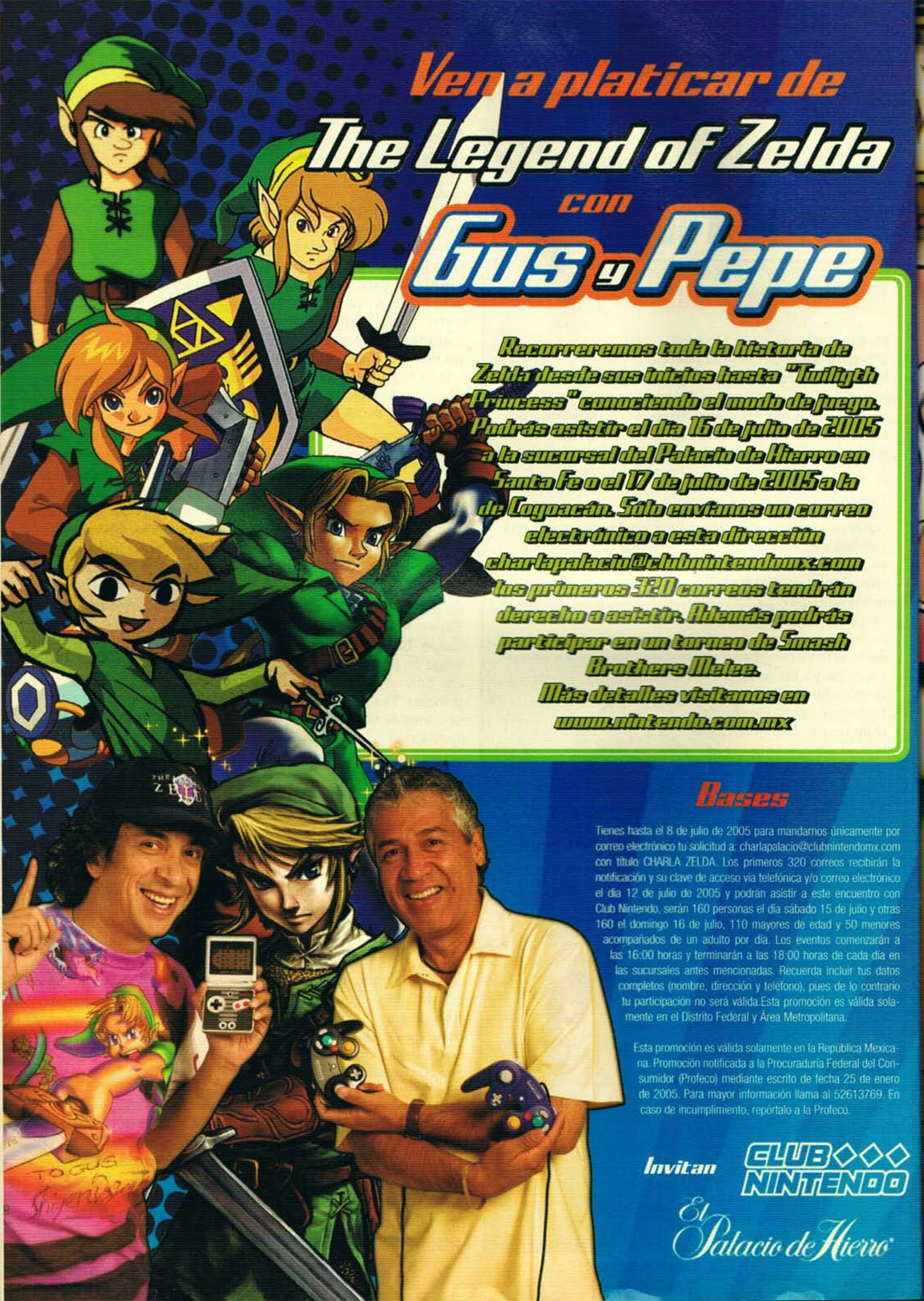
Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería), necesitas realizarlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes.
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Jaqueline Jacobo, Morelia, Michoacán.
Geraldine Jacobo, Morelia, Michoacán.
J. Manuel Rodríguez, México, DF.
Luis E. Pérez, Cd. del Carmen, Campeche

El rombo

En la portada del número pasado estuvo aquí.




Ven a platicar de
The Legend of Zelda
con
Gus y Pepe
Recorreremos toda la historia de Zelda desde sus inicios hasta "Twiligth Princess" conociendo el modo de juego. Podrás asistir el día 16 de julio de 2005 a la sucursal del Palacio de Hierro en Santa Fe o el 17 de julio de 2005 a la de Coyoacán. Sólo envíanos un correo electrónico a esta dirección charlapalacio@clubnintendomx.com los primeros 320 correos tendrán derecho a asistir. Además podrás participar en un torneo de Smash Brothers Melee.
Más detalles visítanos en www.nintendo.com.mx
Bases
Tienes hasta el 8 de julio de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico tu solicitud a: charlapalacio@clubnintendomx.com con título CHARLA ZELDA. Los primeros 320 correos recibirán la notificación y su clave de acceso vía telefónica y/o correo electrónico el día 12 de julio de 2005 y podrán asistir a este encuentro con Club Nintendo, serán 160 personas el día sábado 15 de julio y otras 160 el domingo 16 de julio, 110 mayores de edad y 50 menores acompañados de un adulto por día. Los eventos comenzarán a las 16:00 horas y terminarán a las 18:00 horas de cada día en las sucursales antes mencionadas. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida.Esta promoción es válida solamente en el Distrito Federal y Área Metropolitana.
Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.
Invitan
CLUB NINTENDO
El Palacio de Hierro



SOPA DE LETRAS

A	H	A	J	F	A	N	T	A	S	I	A	X	O	P	L	D	I	F	C	Q	M
O	L	I	N	J	A	C	R	E	N	N	I	B	A	L	Y	A	R	A	A	U	B
L	M	B	D	B	N	T	V	P	Y	E	F	N	T	F	L	U	S	A	Z	X	A
S	E	G	U	S	W	E	I	R	Y	U	A	S	O	R	A	I	N	H	G	Y	T
A	R	U	W	E	C	S	F	I	V	S	R	S	H	I	I	S	T	M	X	O	M
M	L	Y	I	N	C	O	A	N	S	P	U	S	U	L	S	C	N	S	O	A	N
R	I	N	Z	U	E	R	X	C	L	P	T	Y	R	O	A	U	F	B	A	R	I
E	N	A	G	M	A	O	L	E	M	L	N	R	O	Z	A	C	L	A	T	C	A
C	O	R	O	N	A	N	A	S	I	O	E	H	I	O	F	A	E	I	L	Y	O
A	D	I	B	T	J	B	R	A	K	A	V	I	V	B	A	C	I	R	O	E	V
P	U	Z	M	A	G	I	A	D	X	N	A	V	A	A	E	N	Z	I	C	S	A
F	N	E	L	T	S	C	A	O	T	B	H	M	B	L	A	M	I	C	O	P	B
N	C	E	O	Z	A	G	U	E	R	J	T	A	P	A	H	E	Z	L	A	I	O
S	O	R	U	F	R	E	S	P	A	D	A	C	N	C	E	X	R	B	Y	A	O
A	R	E	C	V	E	Z	N	A	D	S	E	A	C	A	B	A	L	L	E	R	O
E	K	J	S	A	B	O	R	C	Z	F	B	Z	A	E	C	M	K	S	U	T	A

ILUSIÓN	MAGIA	PRINCESA	DRAGÓN
PÓCIMA	CORONA	FANTASÍA	MERLÍN
CALABOZO	CARLOS V	CASTILLO	TESORO
TORRE	SABOR	ESPADA	AVENTURA
			CABALLERO





CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111



Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen



CN FOTO C1



CN FOTO C2



CN FOTO C3



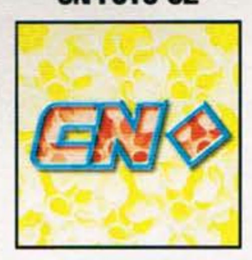
CN FOTO C4



CN FOTO C5



CN FOTO C6



CN FOTO C7



CN FOTO C8



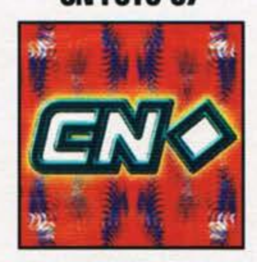
CN FOTO C9



CN FOTO C10



CN FOTO C11



CN FOTO C12



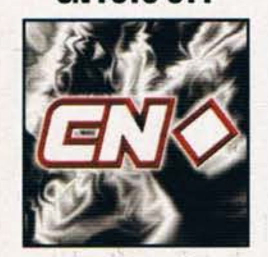
CN FOTO C13



CN FOTO C14



CN FOTO C15



CN FOTO C16



CN FOTO C17



CN FOTO C18



CN FOTO C19



CN FOTO C20

PAQUETE TIPS
CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC CN NIN

al: Number 21111

Recibes: ABC DASH. Termina el modo GP en hard para obtener el...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL
CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC CN NIN

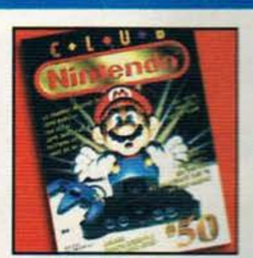
al: Number 61111

Recibes: ABC MPA. Consigue al menos tres mini juegos de duelo y...

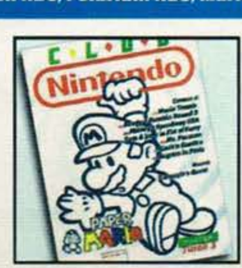
$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Teenage Mutant Ninja Turtles Battle Nexus GCN, Donkey Kong Country 2 GBA, Splinter Cell Chaos Theory GCN, Star Wars Episode III NDS, Wario Ware Twisted! GBA, Need For Speed Underground NDS, Robots NDS, Pokémon Dash NDS, Polarium NDS, Mario Party Advance GBA.


CN FOTO C21


CN FOTO C22


CN FOTO C23


CN FOTO C24

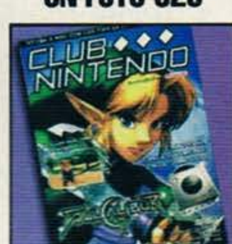

CN FOTO C25


CN FOTO C26


CN FOTO C27

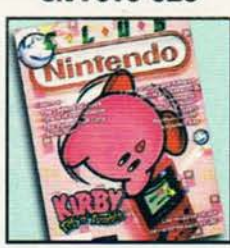

CN FOTO C28


CN FOTO C29


CN FOTO C30


CN FOTO C31


CN FOTO C32

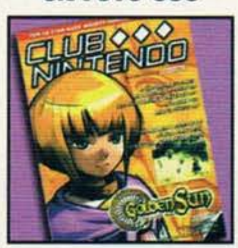

CN FOTO C33

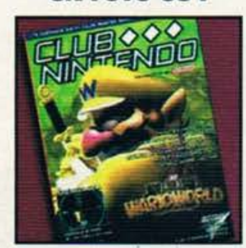

CN FOTO C34


CN FOTO C35


CN FOTO C36


CN FOTO C37


CN FOTO C38


CN FOTO C39


CN FOTO C40

CLUB NINTENDO POLL

¡Si no has ganado, sigue intentando!

Dicen que no hay quinto malo. Así es el Nintendo DS número cinco que estamos regalando. Envíanos tu correo electrónico y mucha suerte.

CLUB NINTENDO

Nombre completo	**Dirección**	**Ciudad**	**Estado**	**C.P.**
Teléfono	**Fecha de nacimiento**	**Suscriptor SÍ o NO**		**Lector desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Te gustó el reporte del E3?

C) ¿Cuál fue la sección que más te agradó?

D) ¿Qué entrevista te gustó más?
1. Shigeru Miyamoto 2. Eiji Aonuma
3. Masahiro Sakurai 4. Eguchi y Tezuka

E) ¿Te agradaron las novedades de Nintendo?
1. Sí. No.

F) ¿Además de Nintendo, qué compañía presentó los mejores títulos?

G) ¿Te comprarías el Game Boy Micro?
1. Sí. No.

H) ¿Te gustó el Babe report?
Sí. No.

I) ¿Le faltó algo al reporte del E3?

J) ¿Te agradó la portada de la revista?



Tienes hasta el 24 de julio de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL JULIO (contará sólo un correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la J) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 2 de agosto de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación, del 8 de agosto de 2005 al 26 de agosto de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2° piso, Colonia Santa Fe, México, D.F., C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 26 de julio de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.


Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $198.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $264.00
¡Suscribirse es muy fácil!
teléfono
al 54 47 41 11
interior,
sin costo
800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
exclusiva para no suscriptores.
válido hasta el 31 de julio de 2005. Únicamente para la República Mexicana.
© 1987, 1988, 2004 Square Enix Co. Ltd.

SHOW CASE
E3 2005

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA® Twilight Princess

Una plática con las mentes detrás de esta nueva producción de Nintendo para el GCN.

Eiji Aonuma



Asistimos a este evento al Teatro Chino, en donde pocos medios fueron los invitados. Escuchamos de propia voz de estos dos grandes personajes todo lo referente a este nuevo título. ¡Entérate!

Shigeru Miyamoto



La plática comenzó con el tema del personaje cubierto entre las sombras que aparece en el nuevo trailer y arte del juego The Legend of Zelda Twilight Princess, a lo cual Eiji Aonuma confirmó lo que ya todos suponíamos: era la princesa Zelda. Un detalle curioso fue que nos comentaron que ella vestía un atuendo tradicional japonés que se usa en los funerales. Esto se debe a la transformación de Hyrule, que está bajo las sombras y en la oscuridad; por tal motivo todos los elementos que ahí aparecen están representados de un modo serio. La historia toma forma al ser raptado un niño; entonces nuestro héroe se embarca en una nueva aventura viajando hacia Hyrule para tratar de rescatarlo.

El porqué del cambio de estilo, a diferencia del último juego de Zelda para Nintendo GameCube The Wind Waker", también fue parte de la plática con estas dos personalidades. Eiji Aonuma nos comentó que quisieron mostrar a un Link mayor y maduro, y que con gráficas más realistas sería la mejor forma de hacerlo y estar más acorde con la idea del juego.

Los elementos del juego también tienen un desarrollo muy importante. La interpretación real de Hyrule es grandiosa. Hacer que Link recorra como todo un experto grandes extensiones en su caballo, como lo hizo en Ocarina of Time, teniendo como parte importante del juego las batallas a caballo, incluyendo enfrentamientos con jefes, como pudimos apreciar en el demo presentado en la conferencia de prensa.

¿En qué tiempo toma lugar este juego? "Cronológicamente se desarrolla unas pocas décadas después de Ocarina of Time", comentó Aonuma. Se encuentra entre este título y The Wind Waker. En esta nueva versión Link está representado de una manera en la que no se había visto con anterioridad; él lleva consigo una variedad de armas y explora ambientes estilo calabozo.



En la parte de calabozo que apreciamos en el demo de este E3, Link es ayudado por varios chimpancés y con un nuevo diseño de su clásico boomerang, cuya función es crear vientos como torbellinos para ayudarse en el camino e incluso pelear con el líder del calabozo. Aquí habrá muchas cosas por hacer, ya que tendrás que poner atención a todos los elementos; un chimpancé estará deteniendo una bomba y Link la deberá hacer llegar hacia el enemigo con ayuda del boomerang y los vientos controlados. Así harás al enemigo vulnerable y Link lo podrá atacar con su espada".

¿Qué podemos esperar de los items? "Habrá transformaciones de los items ya conocidos de juegos pasados; pero eso no es todo: también tendrán nuevos items".

¿Link transformado en lobo? "Cuando Link entra a esta versión alternativa de Hyrule en la que obscurece, él se convierte en lobo con habilidades para comunicarse con otros animales y atacar a sus enemigos usando un combo que está mejorado, a diferencia de la versión de The Wind Waker. Esto es un detalle diferente, ya que con la personalidad del Link que todos conocemos, él tiene habilidades que un animal no podría hacer; en cambio, siendo un lobo podrás tener otras propiedades como movimientos y comunicación con el entorno que Link no tendría. El motivo principal de esta nueva aventura de Link es verlo desenvolviéndose en dos mundos diferentes: uno normal y otro sombrío".

Por parte de Club Nintendo te podemos decir que habrá muchas opiniones con respecto a este nuevo título, en la que vemos a un Link transformándose en lobo. Habrá a quien le guste y a quien no. Pero algo en que sí estamos de acuerdo es que cada vez que vemos un nuevo juego de esta saga, nos sorprendemos por las novedades que nos presentan. Te dejamos con una frase que se utilizó en la presentación de este último trailer de Zelda: "¡Verán a un Link como nunca antes lo habían visto!". De eso podemos estar seguros.

Fotos Toño Rodríguez



sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE	CLAVE
VACA	PEDOS	LADRIDO	GRITO1
COYOTE	SUPERPEDO	TIMBREBICI	GRITO
SILBIDO	PEDORRETA	TOCTOC	GRITOMUJER
GALLO	TARZAN	CABALLO	SUPERERUCTO
RISAMACABRA	RISAYODA	MOTO	ERUCTO1

CAMPANA

COMO BAJAR SONIDOS:
envía **CN REAL +"clave"** al **31111** Ejemplo: **CN REAL CAMPANA**

Modelos Compatibles: Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6620, 7200, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD Motorola: C380, E380, V300,V525, V600, v80 Samsung: SCH C100G,D410, E100,E300,E310, E400, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P100, P400, P510, S100, S200, S300, S300M, S500, T100, T400, T410, T500, V200, X100, X400, X450, X600, Z100, Z105 Sony Ericsson: F500i, P900, T230, T630, Z1010, Z600 Siemens: S56, SL55 Sagem: X6 Panasonic: GD87, X60

PRECIO POR TONO: $13 + IVA — CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

juegos





Aquiles VS Troy
clave **TROYA**

Wireless Boxing
clave **BOXING**
Modelos compatibles:
Samsung: S100, E800, E100, E700, P400,
Motorola: T720, V600, V525, V300
Sony Ericsson: T610
Sharp: GX10, GX10i

Mobile Grand prix
clave **FUNO**
Modelos compatibles:

Eon The Dragon
clave **DRAGON**

Intrepid
clave **INTREPIDO**
Modelos compatibles:

tonos

GASOLINA - Daddy Yankee..........GAS

lo más in

	CLAVE
Rebelde - RBD	REBELDE (No.1)
Muriendo lento - Moderato	LENTO
Te lo juro por Madonna - Plastilina Mosh	TELOJURO
Deja te conecto - Zoe	CONECTO
Sólo quédate en silencio - RBD	RBD4
Ahora quién - Marc Anthony	AHORAQUIEN
Nada valgo sin tu amor - Juanes	VALGO
This love - Maroon 5	THISLOVE
Toxic - Britney Spears	TOXIC
California dreamin - Royal Gigolos	DREAMIN

cine y tv

La Pantera Rosa - BSO	PANTERAROSA
Titanic - BSO	TITANIC
Smallville - Remy Zero	SMALLVILLE
Shrek2 - BSO	SHREK2
Hakuna Matata - El Rey León	HAKUNA
Pretty Woman - Roy Orbison	PRETTY
Los Picapiedra - BSO	PICAPIEDRA
El Hombre Araña - BSO	SPIDER2
Misión Imposible - BSO	MISION
Matrix II - BSO	MATRIX2

no te pueden faltar

Boulevard of broken dreams - Green Day	BROKEN
Nobody's home - Avril Lavigne	NOBODYS
Duele el amor - Alex Syntek	ELAMOR
Yeah - Usher	YEAH
She will be loved - Maroon 5	BELOVED
Sabes a chocolate - Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras - Pesado	TEMUERAS
Vivir - Belinda	VIVIR
Bittersweet - Apocalyptica	BITTER
What happens tomorrow - Duran Duran	DURANHREK2

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR:

TDMA O DIGITAL	MONOFÓNICO GSM	MULTIMEDIA GSM
ENVÍA CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	ENVÍA CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	ENVÍA CN POLI + "la clave de la canción" al 31111
Ej: CN DIGI REBELDE NOKIA	Ej: CN MONO REBELDE NOKIA	Ej: CN POLI REBELDE

PRECIO POR TONO: $13 + IVA — CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

las más sexy














ESTRE12 · DIEGO2 · AMADO · TETANIC17 · GIO3 · MIGUEL10 · LUPITA11 · MIA9 · MIA12 · GALI8 · PIRRU2 · MIA18 · RUBI9 · NINEL12 · LUPITA17 · MARTA · MIGUEL13 · ROB7

COMO BAJAR IMAGENES: envía **CN FOTO +"clave"** al **31111** Ejemplo: **CN FOTO MIA12**

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

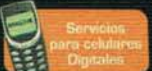
los albures de Juan Camaney

Pego duro, bailo tango,
masco chicle
y tengo viejas de a monton ...
¡TURURUUU!

envía CN CAMANEY al 61111

PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA













Advance Wars: Dual Strike

Estrategia

2005

Pon tu Stylus en posición de ataque para enfrentar la nueva misión de Advance Wars



Los implacables miembros de la armada **Black Hole** buscan revancha y está en tus manos el ponerlos nuevamente en su lugar. Las batallas son impresionantes y utilizan ambas pantallas de juego; por ejemplo, en la parte superior verás las características de tu escuadrón o un plano de referencia para tus movimientos, mientras que en la *touch screen* será donde muevas los peones para poner en jaque al rival, similar a como ocurrió en los anteriores títulos de la saga.



Cada armada recibe nuevos operativos con poderes y habilidades únicas; aprende a usarlos y vence a tu rival.



Descubre las nuevas batallas en equipo y elige bien a tus oficiales para darle un giro a cada enfrentamiento.



Manda a tus amigos un mapa de la zona -vía wireless- de forma sencilla; así ellos estarán alerta de lo que les espera.



Ahora tus enemigos cuentan con un nuevo líder, más despiadado de lo que habías enfrentado antes y quien, por cierto, envió a sus operativos a atacar a las redes mundiales, siendo las armadas aliadas (**Orange Star**, **Blue Moon**, **Yellow Comet** y **Green Herat**) la esperanza para destruir los sueños de conquista enemiga. Para que te sientas en confianza, regresan los operativos de los dos primeros juegos, así como nueve adicionales para aderezar la contienda. **Advance Wars: Dual Strike** cuenta con tres modos de juego: en *Campaing* sigues la historia principal para derrocar a la invasión de la armada **Black Hole**; en *Vs. Mode* encontrarás docenas de mapas nuevos y otros tantos de las versiones anteriores para participar de forma individual o *multiplayer*, por último, en *Combat Mode* la acción se agiliza al entrar a pelear en tiempo real mientras controlas una sola unidad, en lugar de turno por turno, detalle único en la versión de Nintendo DS.



Animal Crossing DS

Simulación

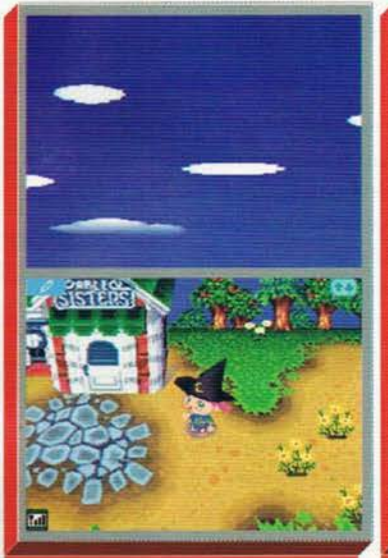
2005



Expande tu diversión a través del Wi-Fi



La versión anterior fue buena, pero le faltaba ese no-sé-qué para disfrutarlo por completo... Pero Nintendo le dio al clavo y ahora no sólo pasarás ratos alegres paseándote por tu villa y platicando con los habitantes virtuales, sino que incluso podrás recibir hasta a tres de tus amigos para iniciar una aventura interactiva en tiempo real. ¿Cómo es posible? Fácil: simplemente accede a través de alguna red inalámbrica o reúnete con tus cuates y aprovecha el *Wi-Fi* del DS para conectar los sistemas.



Usando la opción "*Download Play*" del Nintendo DS, puedes visitar las casas de tus amigos y conocer sus poblados.



La pantalla táctil te servirá para manejar los *ítems*, trazar patrones o navegar por el poblado. ¡Úsala y diviértete!

Pon a tiempo tu reloj porque los días y temporadas ocurren en tiempo real, dándote la oportunidad de decorar tu casa, comprar nuevos accesorios como gorras o lentes oscuros y otras tantas actividades para mantenerte ocupado durante todos los días del año; pero no descuides las fechas especiales, pues quizá ocurra algo interesante. Por otro lado, muchos de los personajes originales de **Animal Crossing** regresan para facilitarte la vida; pero no te creas, también hay nuevos inquilinos que estarán esperándote para darte la bienvenida.



Electroplankton

Ritmos

2005



¡Haz de tu DS, una estación de música!

Es tu momento de volverte el alma de la fiesta. Si tu novia siempre se queda enloquecida por ese DJ que toca puro ritmo sin sentido, no te preocupes: demuestra que también tienes talento y qué mejor que hacerlo mientras te diviertes jugando **Electroplankton**, donde el arte y la música chocan para crear una sensacional experiencia de audio. Este es un título diferente a lo visto antes y nos muestra el estilo visual del artista japonés Toshio Iwai. El objetivo principal es tallar o trazar formas en la pantalla táctil para crear tu propia música.

Cada uno de los diez diferentes **Electroplankton** posee un sonido en particular, y van desde registros de melodías inolvidables, ritmos desenfrenados e incluso varios remixes de **Mario.** Además, el Electroplankton actúa como sampler para grabar hasta cuatro sonidos que después podrás mezclar con los tambores. ¿Divertido o aburrido? Para alguien que gusta de juegos de acción constante, balazos o patadas al por mayor, tal vez le resulte lento y aburrido –quizá hasta somnífero–; pero si te gustan la música y en especial los títulos de ritmos, te entretendrás como nunca mientras creas melodías como todo un profesional; y lo mejor de todo es que cada vez que juegues, podrás hacer algo diferente. Además, la fiesta de colores se hace presente en cada pantalla, que junto al sonido, te envolverán en un mundo de creatividad como nunca antes.



La historia te transporta a un mundo acuático donde existen diez diferentes tipos de criaturas que reaccionan a tu voz. ¡Coordínalas y crea tu propia música!



Electroplankton se presentó en el E3, y podías descargar temporalmente un demo mediante el *Download Center* del *Booth* de Nintendo.



Kirby Canvas Course

Acción

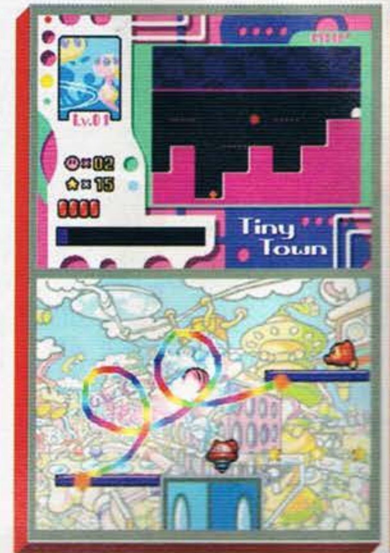
2005



Usa la vara mágica para trazar el destino de Kirby

Todo inicia cuando una hechicera transforma a *Dream Land* en un mundo con aspecto de una pintura; y cuando **Kirby** la enfrenta, ella usa su magia para convertirlo en una esfera. Por suerte, él encuentra una varita mágica que la hechicera dejó en el camino, con la que puedes emplear el *Stylus* de tu Nintendo DS como un poderoso *item* capaz de dibujar caminos –similar a lo visto en **Yoshi Touch & Go**- de arcoiris que conduzcan a nuestro héroe rozado a salvar su pacífico mundo y evitar caer en las peligrosas trampas de cada nivel.

Como sabemos que deseas saber qué onda con ambas pantallas, te comentamos que en la táctil es donde se lleva a cabo toda la acción de esta aventura de plataformas, mientras que en la pantalla superior puedes observar un mapa y las estadísticas del personaje principal. Cabe destacar que, a diferencia de otros títulos, **Canvas Course** se juega totalmente con el *Stylus*, por lo que te sugerimos comprar un protector para tu pantalla, si no quieres que se raye por los roces de la plumita.



Para que **Kirby** camine, debes formar líneas rectas o curvas, así como evitar todo tipo de obstáculos, barrancos, picos y demás trampas.



Toca a los enemigos para aturdirlos; luego derríbalos para copiar sus habilidades como *Stone* **Kirby**, *Burning* **Kirby**, *Wheel* **Kirby** y otros más.



Mario & Luigi 2

RPG

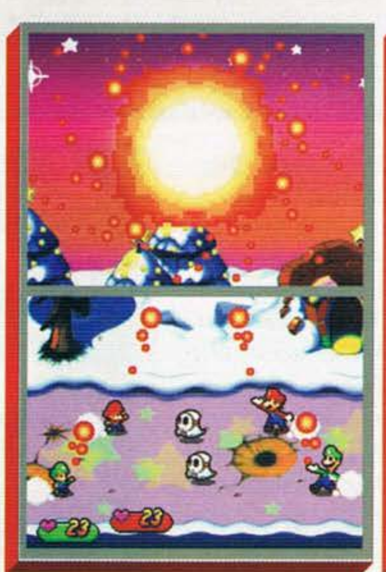
2005



El dúo dinámico de Nintendo

¿Qué es lo más loco que le ha pasado a los hermanos **Mario**? ¿Subirse a un *Go Kart*? ¿Jugar Tenis, Fútbol o Golf? Pues nada de eso, puesto que su mayor aventura está en **Mario & Luigi 2**, secuela directa del exitoso título de Game Boy Advance desarrollado por Alphadream y en donde veremos al par de bigotones viajar en el tiempo para rescatar a la **Princesa Peach**; pero lo más bizarro es que se encontrarán frente a frente con las versiones "**baby**" de **Bowser**, **Peach** e incluso de ellos mismos.





Cada personaje es controlado con un botón, permitiéndote esquivar a tus enemigos en batalla. Si era divertido con dos presonajes, imagínate ahora con cuatro.



En ciertas ocasiones necesitas enviar a dos integrantes de tu equipo para resolver un reto, mientras que los demás esperan ansiosamente.

El modo de juego es igual de excéntrico, al adentrarte en mundos de fantasía donde debes controlar tanto a la versión adulta como infantil de los héroes de *Mushroom Kingdom*. Por lo que respecta a las pantallas, en una (superior) estudias los terrenos, maximizas los movimientos combo en las batallas, o simplemente rastreas al par de hermanos que no estén bajo tu control; en la pantalla táctil se muestra la acción principal como antes ocurrió en el GBA. Obviamente las gráficas son superiores; se conjugan con escenarios coloridos y enemigos variados.



Mario Kart DS

Carreras

2005



¡Hey, cuidado con esa banana!

Si eres de los que te crees el amo y señor en las pistas de Mario Kart, espera a que tengas en tus manos la nueva versión para el Nintendo DS; ahora podrás echarte unas carreritas contra hasta siete de tus cuates de forma inalámbrica; o si lo prefieres, usa tu Internet para retar a otros chavos de cualquier parte del globo. Nosotros tuvimos la oportunidad de jugarlo en el E3; y mientras estábamos cómodamente en Los Ángeles, nuestro rival se preparaba para el arrancón desde Seattle, Washington. Créenos: esto será un exitazo, y lo mejor de todo es que los servidores no te cobrarán nada por conectarte y jugar.



Hasta ocho jugadores pueden participar de forma local utilizando una sola tarjeta.





No usas mucho la pantalla táctil, pero es recompensado con el juego en línea.

Personajes como **Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Yoshi**, **Donkey Kong**, **Wario**, **Bowser** y **Toad** se alistan para recorrer más de 30 pistas, unas totalmente nuevas y otras extraídas de todos los juegos de la serie... ¡sí!, desde **Super Mario Kart** hasta **Mario Kart Double Dash!!** Y por si fuera poco, regresa el clásico modo de *VS* –el de los globos-, que tanto gustó en el Super Nintendo. Por desgracia no se pudo mostrar esta última modalidad en el E3, pero es seguro que **MKDS** se convierta en uno de los favoritos para estrenar los servidores de GameSpy.



Meteos



Puzzle

2005



¡Alinea los meteoros y mándalos a volar!

Un malvado planeta llamado Meteos está enviando tormentas de meteoros por toda la galaxia, y sólo tus habilidades en los juegos de destreza podrán evitar una catástrofe. Conforme los bloques descienden, usa el *Stylus* para alinear las piezas similares y enviarlas de regreso al lugar de donde pertenecen. Parece sencillo, pero no lo es. En primer lugar son más de 30 planetas en aprietos y a los cuales debes defender; cada uno posee sus propias formas de vida, tema musical, estilos de bloques y leyes gravitacionales. Conforme avances, activarás nuevos planetas con mayor grado de dificultad; así que ve entrenando con el CPU o en el modo multiplayer, que, por cierto, está diseñado para cuatro jugadores simultáneos.







En el modo *multiplayer* escoges tu propio planeta, pero también podrás hacer equipo para incrementar la diversión.



Usando el *download play*, podrán participar hasta cuatro jugadores con una sola tarjeta de Nintendo DS.

Al principio, la forma de jugarlo parece extraña, pero basta con unos instantes para que descubras cuán fácil es -de hecho, Masahrio Sakurai, diseñador de **Meteos**, nos dio una muestra del gameplay, y nos gustó tanto, que ya queríamos empezar las retas allí mismo-. Los bloques caerán como en **Tetris** y debes alinear los diseños similares en grupos de tres o más para lanzarlos de regreso. Los movimientos sólo son verticales. Como detalle extra, cada meteoro que repeles se irá a una especie de banco; posteriormente los usarás para comprar planetas, *items* o modos de juego.



Metroid Prime Hunters

FPS

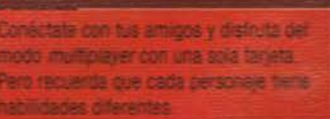
2005



Siete cazarrecompensas en busca de un mismo objetivo

Después del éxito que tuvieron las dos primeras partes de la saga **Prime** en el Nintendo GameCube, Nintendo decide enviar a la bella y temeraria **Samus Aran** en una nueva aventura en pantalla doble. Si tienes un DS, es seguro que hayas probado el demo que venía incluido, donde la acción era limitada pero probabas el gameplay, así como las funciones principales del *Stylus*. En el E3 no se mostró la versión final, pero sí una más avanzada que te permitía recorrer diferentes zonas y acribillar a todo tipo de alienígenas mientras dominabas el uso de ambas pantallas. También pudimos apreciar el modo *multiplayer*, ahora con más escenarios y diversos oponentes para elegir al que más te agrade. Se nota que Nintendo está apostando mucho a este modo, ya que es el que le dará el replay value a **Metroid: Prime Hunters**.





Conéctate con tus amigos y disfruta del modo multiplayer con una sola tarjeta. Pero recuerda que cada personaje tiene habilidades diferentes.



Ahora **Samus** no está sola: seis poderosos cazarrecompensas están bajo el mismo objetivo y no se tentarán el corazón para aniquilarla.

Junto con **Samus**, también verás a seis nuevos cazadores (**Noxus**, **Spire** y **Kanden**, y otros más). Por supuesto, cada integrante cuenta con sus propias historias, armas y estilos de combate. La historia nos transporta a una galaxia conocida como Tetra, donde hace eones existió una raza conocida como los **Alimbics**, que misteriosamente desapareció, dejando un arsenal de armas avanzadas. Tiempo después se recibió un mensaje de ellos que decía: "El secreto del mayor poder está en el centro de **Alimbic**". El texto llegó a cientos de galaxias, atrayendo todo tipo de cazadores.



Metroid Prime Pinball

Pinball

2005



¡Misma temática, nuevo escenario de juego, mayor diversión!

Si quieres descansar un poco de las aventuras de **Samus Aran** en **Metroid Prime Hunters**, pero conservar los mundos fantásticos y futuristas de la saga, no hay nada mejor que relajarte mientras juegas **Metroid Prime Pinball**, el nuevo título desarrollado por Fuse Games... sí, los mismos que se encargaron de **Super Mario Pinball Land**; y aunque este último no fue tan bueno como todos creían, al menos les sirvió como experiencia para dar un mejor esfuerzo con **Metroid**. A simple vista parece un *pinball* ordinario, pero en cuanto lo jueges, notarás que es tan divertido como cualquier otra aventura de **Samus**.

Básicamente es un juego ordinario de pinball con temática de **Metroid Prime**. Aprovechando la forma de *Morph Ball* de **Samus**, debes chocar con múltiples estructuras para ganar puntos y abrir niveles. Lo interesante es que la acción se lleva a cabo en ambas pantallas, simulando la forma de un pinball real. En cuanto a la pantalla táctil, si presionas en alguna esquina, la mesa temblará para evitar que la bola caiga en el canal o para ayudarte a darle un empujoncito extra a nuestra heroína. ¿Ubicas **Pokémon Pinball**? Pues date una idea de lo que verás y jugarás en **MPP**, con una gran variedad de mesas en donde te enfrentarás a temibles enemigos en distintos modos de juego, como el *Clone Machina Multiball* y el *Wall Jump Challenge*.





Junta el mayor puntaje posible para descubrir cada uno de los secretos de **Metroid Prime Pinball**.





Usa tus habilidades especiales, como las bombas para impulsarte y llegar a niveles insospechados.



Nintendogs



Simulador

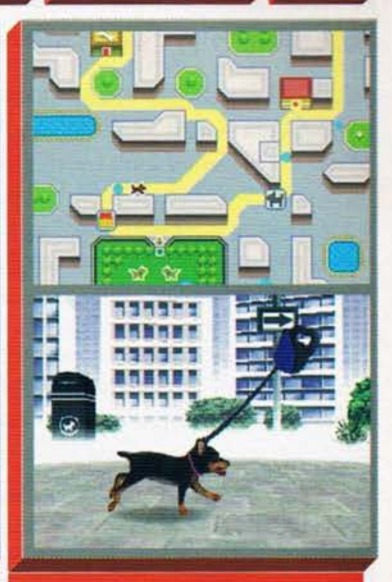
2005

Cuando se habla de innovación, Nintendo es la solución

Hace años los **Digimon** y **Tamagotchi** inundaron los mercados; y seamos honestos: ¿a poco tú no traías una de esas chácharas en tu bolsillo, preocupado por darle su alimento o entretenerlo antes de cantarle las golondrinas? Pues imagínate ahora que Nintendo usó la tecnología del Nintendo DS para traernos **Nintendogs**, un título que deja a aquellas mascotas virtuales como una pieza arcaica de museo y que te permite llevar a fido, solovino, firuláis o como le digas, en la comodidad de tu bolsillo. Aquí puedes criar hasta tres simpáticos cachorros y jugar con ellos para ejercitarlos y así ganarte su cariño. Incluso utilizas el comando de voz para hablarles; y lo más sorprendente: ellos te harán caso y moverán la cola como señal de alegría. Ya ves, cuando tu novia te pida que le regales un perro, mejor cómprale un **Nintendogs** y ahórrate las croquetas, correas y el veterinario.



Los perros variarán en género, color y personalidad. ¿Cuál será el tuyo?



Saca a pasear a tu perro para conocer a los vecinos, e interactuar con ellos.

En resumen, es como la vida real; todo lo que necesita tu mascota verdadera también te lo exigirá la virtual. Juega con una pelota de tenis, lánzale un *frisbee* e incluso ráscale la panza para consentirlo. Como detalle curioso, **Nintendogs** en Japón es toda una revelación, y ha sido denominado como uno de los mejores juegos del momento; y no es de sorprenderse, ya que es un título que todo mundo puede jugar sin necesidad de ser un *hardcore gamer*, basta con encender tu DS, elegir al perrito y divertirte con sus travesuras.



New Super Mario Bros



Aventura

2005

Ahora que vivimos la plena euforia por los títulos tridimensionales, es raro ver a quienes se aventuran en hacer algo al viejo estilo, es decir, en 2D. La saga de **Castlevania** lo hizo con los títulos de GBA y ahora es turno del plomero para regresar a sus raíces con **New Super Mario Bros**. Lo curioso es que se mezclan perfectamente ambos aspectos; por ejemplo, los fondos están creados en dos dimensiones, mientras que los objetos y personajes se mantienen en 3D, dando vida al primer juego de plataformas de **Mario** -después de **Super Mario World**- y en el que se aprecian gráficos que le sacan todo el jugo posible a las dos pantallas del Nintendo DS.

Para no olvidar la vieja fórmula, tendrás a personajes clave del *Mushroom Kingdom*, pero también habrá otros nuevos que te sorprenderán en cuanto los conozcas. De hecho, uno de los detalles interesantes es la posibilidad de conectarte vía inalámbrica con un amigo para jugar como **Luigi** o **Mario** en el *multiplayer*. Sea cual sea la modalidad que elijas, disfrutarás de mundos coloridos u océanos repletos de criaturas de gran tamaño. Quién no recuerda a la *Fire Flower*, uno de los *items* típicos de **Mario** que le daban el poder de arrojar bolas de fuego mientras viste un *overall* blanco; pues para gusto de muchos, esa habilidad está de regreso, junto con movimientos como el *Jump Stomp* –famoso desde **Super Mario 64**-, que te permite destruir bloques del piso.



New Super Mario Bros. es un juego totalmente nuevo que retrata la historia de **Mario** como la vimos en el NES.



Los hermanos usarán sus habilidades para abrirse paso a través de enormes escenarios llenos de acción.



Aunque la aventura principal se disfruta en una sola pantalla, la otra te sirve de apoyo para funciones alternas.





Game Boy Micro

Portátil

Final 2005



Nintendo redefine la palabra "portátil"

Muchos eran los rumores sobre el nuevo portátil de Nintendo; incluso había quienes afirmaban que sería un GameCube portátil, pero mientras todo mundo se calentaba la cabeza pensando los detalles y estética, Nintendo nos preparaba una sorpresa. Fue hasta la conferencia de prensa cuando se mostró por primera vez el Game Boy Micro, la nueva cara de la familia Advance, tan pequeño como un celular y que cuenta con una galería impresionante de juegos –y va en aumento-. Ahora el Game Boy se pone a la moda, con colores elegantes que, por si fuera poco, puedes personalizar con carátulas intercambiables que van desde lo exótico hasta lo minimalista.

El Game Boy Micro posee un ajustador de brillo para regular la intensidad de la pantalla, útil para esos días soleados.

Con tan solo cinco centímetros de alto y 10 de ancho, te permite guardarlo en cualquier parte sin que se note. Pesa menos de 100 gramos; pero no creas que por el tamaño se sacrificó potencia: este portátil conserva todas y cada una de las características del Game Boy Advance SP, isí, incluso la luz! La pantalla es de cinco centímetros y la calidad en imagen es superior a cualquiera de sus anteriores versiones, ofreciendo colores vivos e imágenes de gran definición. ¿Te gustó el nuevo GB? Ve juntando tus billetes porque estará listo para finales de año, y por pilas no te preocupes, pues cuenta con una batería recargable integrada y *slot* para audífonos convencionales.





Yoshi Topsy-Turvy

Aventura

Disponible



Dale la vuelta al mundo con el poder de tus manos

Cuando **Bowser** inicia su labor destructiva en la isla de los **Yoshi**, un espíritu llamado **Hongo** captura todo el lugar dentro de las páginas de una historieta, y sólo al derrotar al rey **Koopa**, **Yoshi** podrá convencerlo de liberar al resto de la zona, por lo que el inseparable amigo de **Mario** se ve envuelto en una cruzada a través de los capítulos del libro. Lo interesante del juego es la función *"tilt"* –como la de **Wario Ware Twisted!** o **Kirby Tilt and Tumble**-, empleada para girar tu sistema de manera que el personaje principal pueda golpear a sus enemigos y esquivar cientos de trampas.

Cada curso está controlado por un espíritu: uno que ama el dinero, otro que gusta de la amabilidad, etc. Y como es de esperarse, ellos mismos imponen las reglas de su región, como por ejemplo, recolectar un número de frutas para liberar a los **Egglings**, encontrar diversas monedas o destruir determinados enemigos. Pero recuerda: sólo pasarás al siguiente nivel si cumples al pie de la letra los objetivos.

Yoshi puede saltar, flotar en el aire por un instante o usar su lengua para comer frutas o enemigos; pero donde radica la diversión es en conjugar el uso de los botones, con el movimiento del Game Boy Advance para controlar al personaje. A primera impresión parece una extensión de **Yoshi's Story**, pero en cuanto lo juegues notarás que es un título totalmente original, entretenido y con gráficos que simulan una historieta de verdad.





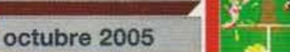
Mueve tu Game Boy Advance SP hacia los lados, para ayudar a Yoshi a alcanzar zonas elevadas.



Si te topas con algun obstáculo, no lo pienses y usa los elementos de tu entorno para cruzar las adversidades.



Mario Tennis Advance



octubre 2005



Desde el Nintendo 64 era costumbre sacar las versiones portátiles de los juegos de deportes de **Mario**, como el Golf o Tenis, pero aquí el chiste no sólo eran los torneos o las retas con los cuates, sino también la modalidad de historia que prácticamente es un pequeño juego de RPG en donde debes hablar con muchos jugadores para enfrentarlos y ganar experiencia que te servirá en el momento de incrementar tus habilidades o mejorar tu equipo.





Después de un corto tiempo de espera, durante el Electronic Entertainment Expo 2005 tuvimos la oportunidad de probar una versión preliminar en el booth de Nintendo; allí apreciamos el modo de arcadia, que son prácticamente partidos ordinarios de tenis con los personajes clásicos de Nintendo -mucho mejor a su antecesor de Game Boy Color-. El gameplay es similar al de la versión Nintendo GameCube; dependiendo de la combinación de botones que hagas, será la forma e intensidad de tus tiros en defensiva u ofensiva. ¿Y los poderes? Claro está que Mario Tennis no resulta tan atractivo sin los curiosos movimientos especiales; por ello también los encontramos en la versión portátil y, aunque más sencillos, son los mismos que en Mario Power Tennis. ¿Podrás con el reto?



Dynasty Warrior Advance

Acción

agosto 2005



Los títulos de época llaman mucho la atención, porque además de entretenernos, nos muestran aspectos de las culturas antiguas. Este es el caso de **Dynasty Warrriors**, donde puedes elegir de entre 13 personajes de la historia china para entrenarlos y desarrollar al máximo sus habilidades con cientos de armas diferentes. Tu objetivo principal es cruzar por los 180 mapas y vencer a las tropas enemigas para conducir a tu reino hacia la victoria.





En la versión que pudimos disfrutar, vimos un video de introducción que nos dejó sorprendidos por la gran calidad que muestra y a la hora de iniciar tu juego todo sucede de forma interesante. El juego es del tipo beat´em up, es decir, el personaje principal debe librar intensas batallas contra múltiples guerreros a la vez. Para salir avante, necesitas de todas tus habilidades y elegir los combos correctos, mismos que logras al combinar los botones A y B. El chiste es derribar a tantos soldados como te sea posible para ganar experiencia y así elevar tu nivel de ataque, defensa y energía. Por desgracia no se mencionó nada sobre su fecha de lanzamiento, pero en Japón ya está disponible, por lo que no dudamos que pronto lo veremos en nuestro continente.



Fire Emblem: The Sacred Stones

Estrategia/RPG

pendiente



Hasta hace algún tiempo, poco se conocía sobre la saga de **Fire Emblem**, puesto que Nintendo sólo la había lanzado para Japón. Pero después de la aparición de **Roy** y **Marth** en **Super Smash Bros. Melee**, la expectación de "quiénes son y de dónde vienen" se hizo notable; tanto así que pronto salió un título para el GBA que nos cautivó por su sencilla forma de juego y simples pero bien logradas animaciones. Ahora, la historia nos transporta siglos atrás... el continente **Magvel** fue atacado por monstruos y en un momento desesperado, cinco guerreros recibieron las piedras sagradas, artefactos capaces de alejar la maldad. El tiempo pasó y de repente el imperio Grado atacó a sus antiguos aliados por razones misteriosas. Como respuesta, los príncipes de **Renais** deberán luchar para liberar a su reino y descubrir el secreto detrás de la traición.





El sistema de juego es idéntico al de las versiones anteriores; en tu turno decidirás la mejor estrategia para combatir a tu enemigo; recuerda que no siempre el ataque es lo ideal, así que aprovecha tus ventajas y las debilidades del oponente para guiar a tus soldados por un buen camino, o de lo contrario los perderás para siempre. Las guerras se desarrollan en pantallas independientes, viendo la acción de primera mano junto con las estadísticas tanto tuyas como del adversario. Si los miembros de tu ejército incrementan sus habilidades, podrás elegir distintas clases para personalizar tu armada y formar mejores estrategias. En qué se convertirán, esa es tu elección.



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Aventura

Final 2005



Cuando la maldad acecha en la tierra de Hyrule, un joven granjero llamado Link debe despertar al héroe... y al animal que lleva dentro.

Por varios meses vivimos en la expectativa, pensando cómo será el nuevo título **The Legend of Zelda** o qué innovaciones tendrá. Se mostraron algunos videos antes del E3, pero no sugerían nada fuera de lo normal. Vimos a un **Link** con dos trajes diferentes, el clásico que le conocemos y otro más sencillo (ese detalle podría sugerir muchas cosas, pero todo era suposición). Ya en la conferencia de Nintendo, un día antes que iniciara el E3 fue cuando despejamos las dudas; todos los medios nos quedamos calladitos para disfrutar el video más reciente de **Zelda** y ¡oh, sorpresa!, **Link** se convertía en lobo para enfrentar un nuevo estilo de juego y una historia con matices sombríos que no defraudará a ningún fan de la serie, y sobre todo, atraerá a nuevos jugadores hacia la historia del héroe de orejas puntiagudas.

El modo de juego es similar al de **Ocarina of Time** y los controles responden perfectamente a cada comando que realices; de hecho, la versión que probamos nos permitía participar en dos escenas de gran acción, en donde recorrías los vastos senderos a pie, cabalgabas en una granja para guardar a las vacas o te enfrentabas a un grupo de enemigos para terminar en una espectacular batalla –a caballo– contra uno de ellos sobre un puente, muy al estilo de los duelos medievales; pero si fallabas, caías a un enorme abismo y tenías que reiniciar la misión. Además, como es costumbre, **Link** debe resolver varios acertijos y abrirse camino a través de sombríos calabozos. Cabe destacar que mientras esté fuera del reino de *Twilight*, **Link** permanece en su forma ordinaria, donde también te esperan intensas batallas.



Además de su espada y escudo, Link tendrá múltiples items para defenderse, incluyendo su viejo arco y flechas.



Midna no será del todo tu amigo, pero tendrán que cooperar para avanzar en la historia... ¿qué secretos oculta este personaje?



Esta es la carta fuerte de Nintendo para fin de año, y valdrá cada peso que gastes; así que ve juntando tus quincenas.

Ataca con toda la ferocidad del lobo y enfréntate a terribles enemigos que tratarán de aniquilarte a cada momento.

Link, un joven de 17 años de edad criado como vaquero en una pequeña villa rural, es requerido por el alcalde para ocuparse de algunos asuntos de *Hyrule*. Él se embarca en la aventura sin saber del oscuro destino que ha descendido sobre todo el terreno. Cuando **Link** entre al reino de *Twilight*, se transformará en un lobo y será capturado. Una misteriosa figura de nombre **Midna** logra ayudarlo y así unen la fuerza y voluntad del prodigio de *Hyrule*, con la magia de su nuevo "aliado", bajo la consigna de liberar a su pueblo de las sombras.



Super Mario Strikers

Deporte

Final 2005

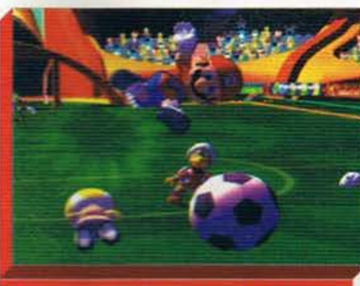


¡Patea el esférico como nunca lo habías hecho!

Los juegos de deportes son divertidos, pues nos hacen disfrutar a cada paso la intensidad de la NFL, NBA, PGA o FIFA; pero si lo que quieres es reír como nunca y disfrutar de un partidito sin reglas, no hay nada más dinámico y entretenido que los deportes al estilo Nintendo, con los personajes clave de la marca y la locura que los ha clasificado desde hace años. Pues bien, ahora **Mario, Donkey, Wario, Toad** y otras estrellas más le sacarán brillo a sus tacos para patear el balón con tiros de fantasía que ni Ronaldinho o Zidane siquiera soñarían. No necesitas ser un sabio del soccer para dominar este juego; simplemente elige a tu equipo y prepárate para anotar goles desde cualquier parte de la cancha.



Al iniciar tu juego eliges un capitán, quien guiará al equipo y tendrá un tiro especial para anotar goles.



Desafía todas las leyes del futbol *soccer*; aquí todo se vale, así que no tengas piedad del adversario.

La cancha es de fútbol rápido; no tiene tiros de esquina, no hay fueras de lugar; en fin... ¡no hay reglas! Para que te des una idea, es muy al estilo del título **Sega Soccer Slam**, con un toque de **Super Campeones** y un aderezo de **Shaolin Soccer**: puro relajo para hasta cuatro jugadores, que te mantendrá pegado al control pidiendo revancha. Éste es sumamente intuitivo –como en **Mario Power Tennis**- y después de jugar por un par de minutos ya habrás comprendido las funciones; simplemente combina los botones principales para generar movimientos especiales como tortugas con espinas para aturdir al rival, o enormes **Chomps** que te limpiarán el camino para un tiro certero.





Dance Dance Revolution: Mario Mix

Ritmos

Final 2005



Mushroom Kingdom se alista para el gran baile

¿Quién no se ha sentido John Travolta con las máquinas de baile de Konami? Hasta el más tímido se olvida de todo y pone un pie en cada cuadro para iniciar ritmos variados que van desde el disco, *punk*, *pop*, *ska*, etc. ¿Pero te habrías imaginado que esta moda llegaría al *Mushroom Kingdom*? Así es. Desarrollado por Konami Studios, **DDR: Mario Mix** se convertirá en el juego de baile que aparte de divertirte te hará bajar ese par de llantas que se formaron por estar tanto tiempo sentado. Como en todos los juegos con los personajes de Nintendo, éste te divertirá por horas mientras dominas las numerosas melodías y pasas buenos ratos con tus cuates.



Al dominar las diferentes canciones y ganar llaves musicales, activarás más melodías y minijuegos.



Konami diseñó un tapete especial para **Mario Mix**; no sabemos si vendrá en paquete, pero en verdad debes tenerlo.

Son más de 25 canciones que van desde temas clásicos de Nintendo hasta esas rolas que han acaparado tus estaciones de radio favoritas. Para probar que no tienes dos pies izquierdos, entra en los cinco niveles de dificultad y vuélvete el amo de la pista. Para avanzar en la historia, necesitas dominar los pasos de las canciones; al lograrlo obtendrás una de tantas llaves musicales, necesarias para terminar el juego.



Mario Baseball

Deporte

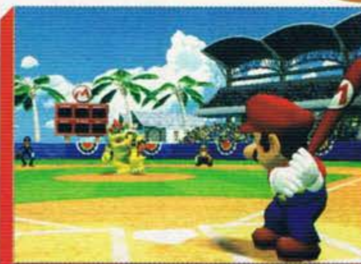
agosto 2005

Nintendo está arrasando con los títulos de deportes estelarizados por sus clásicos personajes, y en este caso le tocó al béisbol, un deporte medio lento, pero que con las chuscas habilidades de cada integrante se volverá otro título para convivir con tus cuates. A diferencia de **Pennant Chase, Mario Baseball** hace gala del humor y agilidad en las jugadas, sin darte tiempo a que te aburras mientras te toca lanzar la bola. Por los controles no te preocupes: son tan fáciles de comprender que apenas estés jugando la primer entrada cuando ya realizarás jugadas de ensueño tanto al lanzar como al batear, sin importar si eres un aficionado al rey de los deportes, o sólo quieres pasarte un rato ameno con tu GameCube. Las reglas no son tan diferentes a las del juego oficial, pero como es de imaginarse, habrá situaciones fuera de lo ordinario.

Por integrantes para tu equipo no te preocupes: Nintendo incluyó a más de 50 personajes del universo de **Mario**, como **Dry Bones**, **Hammer Bros**, **Luigi**, **Birdo** y otros tantos que demostrarán sus habilidades en varios modos de juego, o los excéntricos minijuegos que podrás descubrir conforme ganes partidos. De hecho, en el *"Challenge Mode"* vivirás una serie de partidos en forma de historia, o si lo prefieres, elige a tu jugador favorito y compite en el *VS Mode* para ganar el trofeo del torneo. Además, cada personaje tiene cualidades diferentes (poder, velocidad y técnica), tal como ocurre en los demás juegos de deportes de **Mario**; por ello es recomendable que elijas a personajes balanceados para tu equipo, o de lo contrario tendrás dificultades para ganar.



Usa poderes especiales para mandar una bola rápida o generar un jonrón que vaya directo al infinito.



Si piensas que el béisbol es aburrido, espera a jugar la versión de **Mario** y cambiará tu forma de pensar.



Mario Party 7

Tablero

noviembre 2005



¡La fiesta ahora es para ocho jugadores!

El plomero italiano nunca descansa: se la pasa jugando tenis, rescatando a la princesa o derrapando en las pistas de carreras; pero a pesar de ello, siempre está listo para organizar otra pachanga en compañía de sus amigos y enemigos. **Mario Party 7** te cautivará como si fuera la primera vez, con 80 nuevos minijuegos donde debes saltar, correr, nadar e incluso volar. Pero allí no termina, así que mejor busca más sillas porque habrá más invitados a la fiesta, ocho en total, que se disputarán las estrellas como si fueran pepitas de oro. Imagínate: si entre cuatro se ponía interesante, ahora será una cascada de diversión mientras formas equipos para aplastar a tus amigos reales, pero enemigos virtuales. A pesar de que esta es la octava entrega de la saga, sigue innovando y entreteniendo, más aún si lo juegas en grupo.

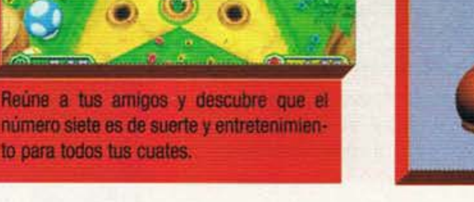
El micrófono vuelve a ser pieza importante para el desarrollo del juego, pero no cantarás Karaoke; con tu voz activas diversos comandos como en la versión anterior, pero la diferencia radica en el nuevo modo *Mic Grand Prix*, entretenido y alocado porque todos podrán hablar al mismo tiempo. **Dry Bones** y **Birdo** se unen a la gran fiesta, dando variedad en el momento de seleccionar personaje. Los gráficos y el sistema de juego no varían en lo absoluto; al inicio golpeas un dado para determinar tu posición de arranque y los siguientes turnos te indicarán cuántos lugares puedes avanzar; mandar castigos, poner trampas y colectar monedas para comprar estrellas son la clave para la victoria.



Tira los dados y con un poco de suerte caerás en la casilla adecuada y no en las peligrosas trampas.



Reúne a tus amigos y descubre que el número siete es de suerte y entretenimiento para todos tus cuates.



Chidoliro

JUEGOS ENVIA CNMJUEGO CÓDIGO AL 31416 ($26 + IVA*)

EJEMPLO: CNMJUEGO TRICK al 31416

JUEGO DEL MES



JUEGO: ATOMIC SKATER
CODIGO: ATSKATER
COMPATIBILIDAD: N30 N40 N60 SE5 SE6 SEG SEKZ SAMC SAME

Abrete camino con explosiones en los laberintos, recoge los artículos que te darán bonificaciones, y haz volar a tus enemigos antes de que te atrapen!





JUEGO: ROBO
CODIGO: ROBO
COMPATIBILIDAD: N30 N40 SE6 SAMC SHG



JUEGO: MONSTER MIND
CODIGO: MONSTER
COMPATIBILIDAD: MV N40 N60 SE6 SEKZ SHG



JUEGO: KNOCK OUT CHAMPS
CODIGO: KNOCKOUT
COMPATIBILIDAD: MV N40 N60 SE6 SEG SAME SHG

JUEGO: KUNG FU FIGHTING
CODIGO: KUNGFU
COMPATIBILIDAD: N40 N60



JUEGO: LONDON VAMPIRE
CODIGO: VAMPIRE
COMPATIBILIDAD: MV N30 N40 N60 SE6 SEKZ SAME SHG

JUEGO: DARK DAWN
CODIGO: DARK
COMPATIBILIDAD: N60 SE6 SEKZ



JUEGO: CHUMBA
CODIGO: CHUMBA
COMPATIBILIDAD: N30 N40 N60



JUEGO: MUMMY AND THE BEAUTY
CODIGO: MUMMY
COMPATIBILIDAD: MVC N30 N40 N60 SE5 SE6 SEG SAME SHG



JUEGO: WARRIORS CHRONICLE
CODIGO: WARRIOR
COMPATIBILIDAD: N30 N40

Tu celular debe tener WAP configurado. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego.

COMPATIBILIDADES

MV MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620
N30 NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i
N40 NOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i
N60 NOKIA: 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
N76 NOKIA: 6650, 7600
SE5 SONY ERICSSON: F500, K500, K500i, Z500
SE6 SONY ERICSSON: T610, T630, Z600
SEG SONY ERICSSON: P800, P900, S700, P910
SEKZ SONY ERICSSON: Z1010, K700
SHG SHARP: GX10, Gx20
MVC Motorola C650 V180
SAMC Samsung: C100 E600 S300
SAME Samsung: E316, E700, E715, P400, S100

FONDOS DE PANTALLA ($13 + IVA*)

envía CNMFONDO CODIGO AL: 80008

Ejemplo: CNMFONDO PAMELA AL 80008

*Tu celular debe tener WAP configurado y ser compatible con imágenes a color.











PAMELA | JESBLUE | BALONES | DRAGON2 | DRAGON | GROOVY | NINO | BAILA1 | OJO | SOL | CHARMED | ROSTROFEM

FUNNY tones ($13 + IVA*)

ENVIA CNMFUNNY CÓDIGO AL: 80008

Ejemplo: EGMFUNNY ESA al 80008

¡ Mijito contestame !

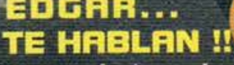
	CÓDIGO		CÓDIGO
Mijito contestame	ABUE	Ya me está dando flojera	FLOJERA
Soy un huevo frito	HUEVO	Llamada ultratumba	TUMBA
Esa, esa	ESA	Contesta chico	CUBANO
O algo así...	ALGOASI	Bombón contesta, nene	GUAPO
El gas !!!!	ELGAS	Seño, ahí le hablan	LEHABLAN

NAME TONES

AHORA TU CEL TE LLAMA POR TU NOMBRE

ENVIA CNMNAME NOMBRE AL: 80008

Ejemplo: CNMNAME EDGAR AL 80008



EDGAR... TE HABLAN !!

Tenemos **todos** los **nombres** y si no, te hacemos el tuyo en poco tiempo. $13 + IVA*

COMPATIBILIDADES PARA NAME TONES Y FUNNY TONES

Nokia: 3230, 3300, 6260, 6600, 6630, 6670, 7270, 7280, 7600, 7610 , 9300, N-Gage, N-GageQD. **SonyEricsson:** K500, K700, S700, P910 **Samsung**: B100, E720 **Motorola**: V3, V980, V555, V501 **Alcatel:** One Touch 756

usa tu ingenio

mientras mas piropos mandes , mas posibilidades tienes de ganar!



Envia: GANA (TU PIROPO) al 80008.
Ejemplo: gana ¿Que comen los pollitos? Masita! al 80008.
Costo por mensaje ($ 13+IVA)

SI QUIERES TOCARME GANAME CON UN PIROPO

PARTICIPA Y GANA UN NINTENDO DS

Nos pondremos en contacto con los 3 ganadores y podrás ver los resultados a partir del 2 de Agosto en www.micel.com

Los 3 piropos ganadores sería seleccionados por el jurado calificador de Grupo Bakke.

Primer premio: Un Nintendo DS totalmente nuevo 2do. y 3er premio: $500.00 M.N.

RING TONES ($13 + IVA*)

TONOS:
Envía CNMTONO CÓDIGO al 80008.
EJEMPLO: CNMTONO EXPLICAR AL 80008

POLYTONOS*:
Envía CNMPOLY CÓDIGO al 80008.
EJEMPLO: CNMPOLY EXPLICAR AL 80008

CANCIÓN	CÓDIGO
NUEVOS	
No me lo puedo explicar / Tiziano Ferro	EXPLICAR
Tardes negras / Tiziano Ferro	TARDESNE
My Immortal / Evanescence	IMMORTAL
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Yeah / Usher	YEAH
ROCK NACIONAL	
Clavado en un bar / Maná	CLAVADO
Corazón espinado / Santana	CORAZONE
Eres mi religión / Maná	MIRELIGN
Hechicera (coro) / Maná	HECHICER
La Carencia / Panteón Rococó	CARENCIA
La Ingrata / Café Tacuba	INGRATA
Mariposa Traicionera / Maná	MARIPOSA
Rayando el Sol / Maná	RAYANSOL
Triste canción / El Tri	TRISTCAN
Viento / Caifanes	VIENTO
BLINK 182	
Adam's song / Blink 182	ADAMSONG
All the small things (intro) / Blink 182	ALLSMALL
All the small things / Blink 182	ALLSMAL1
Dammit / Blink 182	DAMMIT
First date / Blink 182	FIRSTDAT
What's my age again / Blink 182	WHATSMYA
SÓLO PARA CHAVOS	
¡¡A la vio, a la vao!! / Porras	PORRA1
¡¡EEEE OOOO, UUEEEEOO!! / Abucheos	EO
Astro Boy / Tema Principal	ASTROBOY
Barney el dinosaurio / Tema Principal	BARNEY
Batman / Tema de TV	BATMANTV
Bob el Constructor / Tema Principal	BOBCONST
Cowboys / Infantil	INFANT02
El Pájaro Loco / Tema Principal	PAJALOCO
Familia Adams / Tema principal	ADAMSFAM
La Pantera Rosa / Tema Principal	PANTROSA
Los Changuitos / Infantil	CHANGUIT
Los Picapiedra / Tema Principal	PICAPDRA
Martinillo / Infantil	INFANT01
OLE, OLE OLE OLE / Porras	PORRA2
Over the rainbow / Tema del Mago de Oz	ORAINBOW
Popeye el Marino / Tema Principal	POPEYE
Super Mario Bros	SMARIOB
Superman / Tema Principal	SUPERMAN
The Muppets Show / Tema Principal	MUPPETS
Weecy weecy araña / Infantil	WEECYARA

COMPATIBILIDADES

TONO: funciona en celulares GSM (con chip) NOKIA p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290; SONY ERICSSON p.ejem: T230 T300 T610 Z600; SAMSUNG R225 R210 T100 LG W3000s.
- Para celulares TDMA (sin chip), envia el texto: CNMTONOT CODIGO al 80008 p.ejem: NOKIA 1220 3320 5125 8260 8265; SAMSUNG A325
- Para celulares MOTOROLA GSM, envia el texto: CNMTONOM CODIGO al 80008 Funciona en los modelos: C332 C331 C330 E380 T720

POLYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link,accésalo desde tu cel y baja el polytono.



Fire Emblem: Path of Radiance

Estrategia/RPG

noviembre 2005



Alista tu escuadrón o cae ante las garras de bestias inimaginables

Las versiones de Game Boy Advance tienen ese toque extra que hace que las jueges por largo tiempo sin que te aburras; inicias una campaña y de pronto ya te encuentras conquistando nuevas tierras. Ahora imagínate la misma sensación de combate y estrategia militar, pero engalanada con los gráficos del Nintendo GameCube y una serie de videos estilo animación japonesa que le darán vida a cada personaje de la historia. Pues el resultado es **Path of Radiance**, el primer título de **Fire Emblem** para la consola casera que te transportará al continente *Tellius*, lugar tranquilo por excelencia pero que ahora sufre los estragos de la división de humanos y semihumanos, estos últimos parte hombre y parte bestia. Ambas razas han peleado por centurias y no hace mucho establecieron un incómodo momento de paz.



Asume el papel de Ike, quien trata de convertirse en un miembro del grupo mercenario Grail.



Ahora es posible hacer acercamientos de la imagen para no perder pista de la acción.

Ahora, una nueva fuerza amenaza con dividir los siete reinos y alimentar las llamas de la guerra. Para enfrentar este peligroso momento, tendrás a tu disposición nuevas unidades, como los Laguz, quienes se transforman en bestias para atacar a sus rivales. Recuerda que tus aliados son capaces de adquirir habilidades especiales al combatir y ganar experiencia; aquí es donde radica la esencia del juego, al elegir adecuadamente cómo personalizar tu ejército para una mejor ofensiva y defensiva. Las batallas dejan de ser fijas y se transforman en secuencias animadas en pantalla completa con derroche de efectos de luz, muy similares a las vistas en la serie de Final Fantasy. El sistema de movimientos y comandos no sufrió cambio significativo, pues aún se tienen los cuadros de color que te indican hasta dónde moverte y la proximidad con tu enemigo.





Geist

Acción

agosto 2005



¡Ese cuerpo no es mío!

Existen varios crímenes en el mundo, pero experimentar con humanos está entre los peores; este es el negocio clandestino de la organización "Volks", pero no hay pruebas suficientes para entrar en acción. Por tal motivo, el gobierno mandó un equipo especializado en terroristas para descubrir el secreto de la empresa; desafortunadamente algo salió mal: **John Raimi**, miembro del escuadrón, fue capturado y usado como conejillo de indias en un terrible experimento, en el cual su alma es despojada de su cuerpo. Ahora debes recorrer las instalaciones como un ser espectral para concretar dos objetivos: recuperar tu cuerpo y detener a Volks antes de que sus experimentos generen un caos mundial.

Para alcanzar ciertos objetivos, necesitas poseer algún cuerpo, pero primero debes asustarlo al apagar las luces u objetos electrónicos; si por cualquier motivo, el "anfitrión" no se espanta, ¡debes ponerte más agresivo! y explotar algunas tuberías o vasos de cristal; el chiste es que logres que el objetivo se ponga más pálido de horror que si viera a su suegra con mascarilla de aguacate y tubos. También puedes invadir el cuerpo de perros o ratas, útil para entrar por esos lugares estrechos o cruzar inadvertido ante los guardias. La inteligencia artificial no te defraudará. Los personajes reaccionan de acuerdo con las circunstancias, es decir, en un enfrentamiento de "poder a poder"; tu adversario se ocultará tras un pilar para contrarrestar las ráfagas. Si hay varios soldados contra ti, te presionarán para acorralarte.









Juega con tres de tus amigos más en el modo multiplayer, o participa solo en la historia principal.



Usa las habilidades de tus víctimas para acceder a lugares secretos o conseguir información valiosa.



Pokémon XD: Gale of Darkness

RPG

noviembre 2005



¡Explora un inmenso mundo en 3D para capturarlos a todos!

Un grupo de gente reunida frente a unos interactivos... ¿qué pasa allí? –nos preguntamos-. Sin pensarlo fuimos y como pudimos nos acercamos para ver los interactivos que tenían el demo de **Pokémon XD: Gale of Darkness**. Por fin nos tocó el turno y descubrimos que el sueño de miles de Pokéfans se ha hecho realidad. Un juego de los **Pocket Monsters** como en el Game Boy Advance, pero aprovechando las capacidades gráficas del GameCube, o en palabras simples, un extenso RPG con cientos de criaturas salvajes por capturar, entrenar y evolucionar.

Entrarás a la batalla con dos Pokémon y deberás intercalarlos para aprovechar las desventajas del oponente.



Entrenadores, ¡Prepárense! Captura personajes clásicos de la serie y enfréntate a otros totalmente nuevos.

Regresa a Orre para enfrentarte a seres siniestros que jamás habías conocido, bajo una historia nueva que involucra al **Pokémon Evee** como tu compañía. Tu objetivo es descubrir el misterio **de Shadow Lugia**; si recuerdas, esta zona es reconocida por contener múltiples personajes del género *shadow*. El destino y bienestar del universo **Pokémon** recae en la habilidad de purificar a las malévolas criaturas antes de que sea demasiado tarde. En cuanto al diseño del juego, es idéntico al pasado **Pokémon Colosseum**; los personajes mantienen el estilo futurista y aspecto similar a una caricatura japonesa. Las batallas dejan el ambiente plano del Game Boy para brincar a la tercera dimensión justo como has visto desde **Pokémon Stadium**, pero ahora con mejores efectos de iluminación, sombras y trazo de personajes.



Odama

Pinball/estrategia

pendiente



El esperado pinball de estrategia militar sigue en pie para el GCN

El personaje principal es **Yamanouchi Kagetora**, el general acreditado por crear la filosofía *Way of Ninten*, que pone al bien sobre las necesidades individuales. Con su forma de pensar como guía, él piensa que sus soldados pueden combatir juntos para crear una fuerza suficientemente poderosa para derrotar hasta el más feroz enemigo. Cuando su némesis, el General **Kendare**, asesina a su padre, **Kagetora** exige su venganza contra un vasto ejército con sólo 30 soldados a su cargo; suena loco, pero él tiene un as bajo la manga, una ingeniosa arma conocida como "**Odama**", una bola gigantesca capaz de arrasar con cualquier campo de batalla en su camino, sin importar si es amigo o enemigo.

¿Quieres más? Si usas el micrófono puedes dar órdenes de defensa o ataque a tus soldados y así moverlos antes de que la esfera los deje como calcomanía. Los *flippers* o impulsores –controlados por los botones L y R- funcionan de manera tradicional para dirigir al **Odama** sobre los enemigos, destruyendo sus defensas al dañar sus terrenos. ¡Ah!, y ¿qué sería de un pinball sin sacudir la mesa? Con esto alteras el curso de la bola para evitar que se pierda o dirigirla fuera de tus tropas. Suena fácil, pero el objetivo principal es destruir el portal enemigo con el **Odama** para que cruce por allí un escuadrón cargando una enorme campana.



Al presionar el botón X de tu control, activas el comando de voz. Obviamente, las palabras que reconoce son en inglés.



Los gráficos son realistas y te transportan a una verdadera campaña épica con acción constante.







Kirby

Acción

Pendiente



Kirby en su estado natural. ¡Los juegos de plataformas!

Seamos honestos: el pasado título de **Kirby** no fue tan bueno que digamos... como que eso de las carreritas no es lo suyo. Afortunadamente, el habitante de *Dream Land* tiene otra oportunidad en el GameCube, y qué mejor que al viejo estilo que lo hizo famoso. La historia inicia cuando **Kirby** se aventura para recuperar la estrella robada por el Rey **Dedede**. Los caminos son largos y siempre cae bien una ayudadita; de hecho tienes la oportunidad de subirte a la espalda de tus aliados para agilizar tu paso, ganando además nuevos poderes mientras lo haces; y entre más ayuda recibas, mejores serán tus ataques.



Kirby regresa a sus raíces en un sistema casero, después de su odisea en el Nintendo 64.



Aprovecha las habilidades de tus aliados al pelear con inmensos jefes de nivel o cualquier otro enemigo que esté a tu paso.

Tal como pudimos observar, **Kirby** conserva la habilidad de copiar los poderes enemigos, incluso aquel tragafuego o espadachín; pero si lo que necesitas son compañeros de combate, no te preocupes: puedes absorber a todo tipo de personajes para después expulsarlos bajo su misma forma, pero con la cualidad que te seguirán a donde vayas e incluso se harán cargo de uno que otro revoltoso. Por el gameplay no te preocupes, ya que es intuitivo y no necesitas de comandos extraños para tus objetivos. Por el lado gráfico vemos mundos tridimensionales con texturas coloridas y perfectamente delineadas en formato caricaturesco, aprovechando cada situación para generar animaciones en los diversos ataques físicos o mágicos.



Batallion Wars

Estrategia/acción

septiembre 2005



Es el fin del siglo XXI y el mundo se ve envuelto en crisis y oscuridad. Lo que inició como una división entre la Frontera Oeste y los territorios de **Tundran** se ha transformado en un terrible conflicto global en el que las armadas pelean mutuamente sin fin aparente. Mientras las fuerzas principales flaquean ante la guerra, un loco de nombre **Kaiser Vlad** planea tomar ventaja del estancamiento para tomar control de las naciones.

El **Kaiser** es un antiguo líder de **Xylvania**, que fue anexado por la Frontera Oeste y los territorios de **Tundran** durante el conflicto. Privado de sus batallones y sediento de venganza, **Vlad** usa secretos milenarios para crear una terrible armada de supersoldados que harían ver a Jean-Claude Van Damme como una quinceañera. La Frontera Oeste y **Tundran** forman una desesperada alianza para repeler al **Kaiser**; dicha coalición es la que controlas y dependerá de tu estrategia y valor salvar a las naciones de una mente

Batallion Wars contiene más de 20 misiones, cada una con niveles y objetivos secundarios. Al entrar en un evento, puedes completarlo de la forma que más creas conveniente. ¿Necesitas destruir un tanque? Infíltrate de forma sigilosa y envía un escuadrón a través de los bosques para crear un movimiento de tijera, o simplemente ¡salta directo al tanque y hazlo volar! Todo se desarrolla en tiempo real, logrando acción constante, tal como lo viste en los pasados **Army Men**.

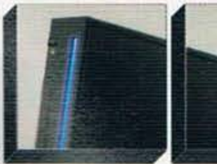
Al iniciar tu juego eliges un capitán, quien guiará al equipo y tendrá un tiro especial para anotar goles.



Desafía todas las leyes del soccer; aquí todo se vale, así que no tengas piedad del adversario.




Dragon Booster
el dragón es poder.
nueva serie
estreno 4 de JULIO
Lunes a viernes 16:30 y 20 hrs.
JETIX™
Pasa al siguiente nivel.
www.JETIXTV.com





Shigeru Miyamoto



Entrevistamos al creador de Mario y Link en exclusiva

Club Nintendo: Acabamos de ver hace un par de días el nuevo sistema de Nintendo llamado "Revolution", pero como ustedes lo anunciaron en la presentación, el control no será visto en este E3. ¿Qué podemos esperar del control de este nuevo sistema? ¿Será algo realmente diferente a lo que acostumbramos en un control convencional?

Shigeru Miyamoto: Los videojuegos no solamente evolucionan con base en el poder de los sistemas. Ahora que se habla mucho de gráficas e imágenes cada vez más reales, debemos entender que los videojuegos no son nada más eso; la oportunidad que se nos da de crear cosas nuevas, de cómo hacer que cada vez existan nuevos jugadores, y ¿sabes?, existen cosas que toma tiempo desarrollar, y bueno, el control no lo tomaría; además podría ser copiado. Creemos que no es el tiempo de presentarlo.

CN: ¿Con esto creemos que Nintendo está pensando en cambiar el modo tradicional de jugar?

SM: Tal vez no cambiando la manera de juego, sino haciendo el juego más accesible, creando nuevas experiencias. Queremos a la gente que ya juega y también deseamos atraer a la gente que no.

CN: ¿El Nintendo Revolution tendrá compatibilidad con el Nintendo DS?

Antes de comenzar la entrevista le dimos unos obsequios por parte de Club Nintendo y de nuestro fiel lector Lizandro Contreras. ¡Miyamoto, feliz!

SM: Bueno, los dos sistemas tienen tecnología WI-FI, y realmente nuestra meta principal no es hacer de Revolution un sistema que se conecte con Nintendo DS. Lo que sí haremos es crear juegos para estos sistemas, que aprovechen las capacidades de cada uno de ellos. Lo que no es hacer juegos para Revolution que requieran tener el Nintendo DS para poder jugar estos títulos.

CN: ¿Con qué títulos será lanzado el Nintendo Revolution?

SM: Bueno, el sistema será lanzado el próximo año; ahora no te podría adelantar títulos en específico. Para darles una idea, algunos que sí te adelantaría sería un nuevo juego de Mario, Super Smash Brothers, y bueno, ustedes ya vieron un avance del nuevo título de la serie de Metroid. Lo que sí te adelanto es que habrá nuevos títulos que aprovechen todas las funciones del Revolution.

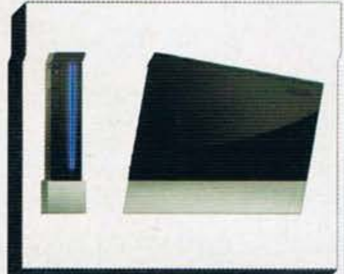
CN: ¿Con nuevos personajes?

SM: No te lo puedo adelantar aún.

CN: ¿Un nuevo Zelda?

SM: Bueno, aún estamos trabajando en la versión del GameCube "Twilight Princess", pero sin duda deseamos hacer algo con esta serie.

CN: ¿Habrá alguna trifuerza en el Revolution?











SM: En el caso de la trifuerza, básicamente era un avance de poder para Nintendo GameCube; ahora lo que queremos no es tanto el poder de un sistema, sino dar esas nuevas experiencias a los videojugadores. Esto lo hará por sí solo el Revolution.

CN: ¿El Nintendo Revolution será soportado por compañías desarrolladoras externas a Nintendo?

SM: Claro, estamos trabajando ya en este sentido. Aprovecharemos todas las ventajas que nos dio el GameCube y las que tendrá Revolution para que los desarrolladores hagan su trabajo de una manera más sencilla, ya que no se cambiará mucho la manera de trabajar de como se hace ahora a como se hará en un futuro. Nosotros estamos muy complacidos con el desarrollo que tuvo el Nintendo GameCube; utilizaremos todo lo aprendido para esta nueva generación.

SM: Lo que podemos decir en relación con esto es cuando menos cuatro.

CN: ¿Podremos jugar los títulos anteriores?; ¿cómo funcionará?

SM: Será un proceso de descarga. Los títulos que estarán fuera de esta idea son los de Nintendo DS, por su manera de juego. De los otros sistemas, todos los juegos lanzados se podrán jugar en el Revolution.

CN: Bueno, para finalizar y saliéndonos del tema, ¿cuál fue la inspiración para crear a todos tus personajes e historias?

SM: Es algo muy sencillo de responder. Lo que quiero es sorprender a la gente, hacer cosas y verla reaccionar de manera positiva y alegre. Esta es la gran motivación que tengo.

...lo que quiero es sorprender a la gente.

CN: ¿Tendremos títulos excelentes como Resident Evil 4, que son desarrollados por terceras partes, o títulos exclusivos?

SM: No estamos concentrados en tener títulos exclusivos para Revolution, pero el simple hecho de que sea un juego de Revolution hará de alguna manera al título exclusivo, ya que tendrá funciones que no podrás tener en ninguna otra consola. Les daré un ejemplo: en Nintendogs utilizas el control por toque de pantalla, el comando de voz; este es un juego que si ustedes lo quisieran llevar a otro sistema no lo podrían jugar. Estas son las cosas a las que me refiero.

CN: Si pudiéramos hablar de un porcentaje en el desarrollo del Nintendo Revolution de cero a cien, ¿en qué escala de desarrollo se encuentra el sistema?

SM: Pues te diría que estamos en la etapa de cambio de 5% al 95%. ¡Ja, Ja!

CN: El Nintendo Revolution tiene una base. ¿Tiene algún otro uso?

SM: No, la base que vimos es solamente para mantenerlo. De hecho, si tú quieres lo puedes poner en posición vertical u horizontal.

CN: ¿Hasta cuántas personas tendremos en un título jugando al mismo tiempo?

CN: Shigeru, esto es algo que sin duda lo haces muy bien. Muchas gracias por compartir con nosotros tus ideas.

SM: Los esperamos el siguiente año con Revolution. ¡Adiós!



Para constatar que platicamos con él, nos tomamos una foto para el archivo.
Toño Rodríguez, Miguel Padilla, Shigeru Miyamoto, Pepe Sierra y Hugo Hernández.

TLOZ: Twilight Princess





EIJI AONUMA

Entrevista

E3 2005



Todo lo que querías saber acerca de este nuevo título

Club Nintendo: ¿Qué tal, Eiji, cómo te va? Esta es la segunda vez que te vemos en un E3 y te entrevistamos en relación con Zelda, que ahora ya tiene nombre: "Twilight Princes". Este es un título mucho más avanzado que el año anterior.

Eiji Aonuma: ¿Cómo les va? Vemos ahora muchas caras conocidas del E3 anterior.

CN: La primera pregunta que te queremos hacer es: ¿de dónde sale la idea de transformar a Link en un lobo?

EA: Bueno, es una manera distinta de ver a Link; como nunca antes se había visto. Pero no nada más es porque sí. Lo que nos presenta este nuevo juego son escenarios que necesitan ser explorados en formas distintas; en el caso de Link, él no podría recorrer algunos terrenos del lado oscuro, porque no tendría la agilidad y destreza de un lobo; por ejemplo, el poder comunicarse con otros animales e interactuar en este entorno. Por esto y algunas otras cosas más decidimos darle otra cara a este juego.

CN: En este nuevo título, en donde todo es más real, ¿Link hablará?

EA: Algo que Shigeru Miyamoto y yo queremos mantener es a un Link que represente a cada persona que esté jugando un juego de esta serie; que uno se sienta parte del juego, ya que realmente existe una conexión entre personaje y persona. No nos gustaría que algún día Link dijera algo que el jugador no comparte o simplemente no le guste la manera de expresarse. Por eso, creemos que es mejor mantenerlo así.


A Eiji Aonuma también le llevamos un presente de parte de CN y de todos nuestros lectores. Qué mejor regalo que un alebrije 100% mexicano; para que conozca un poco de nuestro país.

CN: ¿Cuál es el concepto de "Twilight"?; ¿es el mismo mundo visto de diferente manera?

EA: Bueno, cuando aparece en el juego "Twilight", y Hyrule es cubierta por la oscuridad, es un mundo en el que los humanos no pueden subsistir en su misma forma. Por eso, cuando Link penetra ahí, es convertido en Lobo. No decimos que el que entre se transformará en algún monstruo o algo parecido, sino que él tiene este don que lo permite. Al ir avanzando en el juego se irán revelando ciertas pistas que nos dejarán ver el porqué de las cosas. Link tendrá que ir resolviendo y manipulando ciertas cuestiones que le permitirán traer de nuevo la luz y recuperar su forma de humano.

CN: ¿Entonces podemos decir que el único ser que se puede transformar es Link?

EA: Eso es correcto. Link es el único ser que se puede transformar en este lado oscuro. Habrá algunos otros animales en el











"Twiligth", pero éstos ya pertenecían y vivían en él antes de que la oscuridad llegara. De hecho, Link podrá comunicarse e interactuar con estos animales, algo que en su forma original no lo podría hacer.

CN: ¿El juego tendrá compatibilidad con el Nintendo DS?

EA: Hasta ahora no tenemos nada. Wind Waker lo tuvo, pero tendríamos que hacer algo que ofreciera algo distinto y nuevo, ya que de otra manera no innovaríamos. Esperaremos a ver si encontramos algo que nos permita ofrecer diversión, cosas interesantes y sobre todo, como dije, algo nuevo. Es una posibilidad.



Eiji contestó todas nuestras preguntas y de la manera en la que se expresa, podemos ver que es un apasionado de Zelda. Esta es la segunda vez que hablamos con él.

CN: En esta historia vemos a un Link más maduro ¿Qué edad tiene él en este juego?

EA: Link en esta historia tiene 17 años.

CN: ¿Probablemente tendríamos ya un dulce y tierno romance con la princesa Zelda?

EA; Bueno, estamos presentando una historia de un adolescente y pretendemos mostrarla como debe ser; de hecho, si ustedes ya jugaron o lo van a jugar, se darán cuenta de que la manera en la que Link sostiene ahora su espada es más "cool" que como se venía haciendo. Ahora Link realizará cosas que lo harán verse más libre y confiado. Y es verdad que los adolescentes tienen estos romances y nos gustaría que fuera con la princesa, pero no creo que sea inmediato.

CN: ¿Entonces será para el Nintendo Revolution?

EA: ¿Creen que todo mundo estaría feliz si Link y Zelda se unen? ¡Ja, Ja!

CN: Definitivamente sería una dulce y esperada relación. Tres últimas preguntas: ¿cuál es tu juego de Zelda preferido?, y aunque todavía no se termina este juego, ¿habrá Zelda en el Revolution?; ¿quién se encarga de las ilustraciones de este título?

EA: Diría que "Ocarina of Time", porque fue en el primer título de esta serie en el que estuve involucrado y, bueno, también mencionaría a "Twilight Princess". De Zelda en Revolution, el señor Iwata me ha encomendado la tarea de crear un Zelda para este nuevo sistema de Nintendo. Y de las ilustraciones les comento que en nuestro equipo de desarrollo tenemos diseñadores que se encargan de este trabajo; el señor Nakano tiene a su cargo lo relacionado con Zelda desde hace años.

CN: ¡Muchas gracias, Eiji!



Un saludo para todos los lectores de Club Nintendo de parte de Eiji Aonuma, director de The Legend of Zelda: Twilight Princess.

ANIMAL CROSSING






Takashi Tezuka y Katsuya Eguchi

Entrevista

E3 2005



¿Qué hay dentro de Animal Crossing para NDS?

Cub Nintendo: ¿Qué ventajas nos ofrece la conexión a Internet?

Takashi Tezuka y Katsuya Eguchi: Estamos afinando detalles en ese aspecto, así que no podemos comentar mucho sobre el tema, salvo la función inalámbrica para que otras personas visiten tu pueblo y convivan simultáneamente de forma local. Es muy divertido y algo que no habíamos logrado antes.

CN: ¿Qué innovaciones hay entre la versión de GCN y la de NDS?

TT KE: En la de Nintendo GameCube sólo puedes visitar la aldea de tu amigo por medio de la Memory Card, pero jamás interactuar con él o encontrártelo en algún punto del pueblo. En cambio, con el Nintendo DS, tienes la ventaja de visitar a tus vecinos vía Wi-Fi, a través de un portal especial, e interactuar con otros usuarios –hasta cuatro simultáneos- en tiempo real. También ahora tienes el plus de llevar tu villa a cualquier parte y así jugar sin necesidad de estar en casa.



Esta es la segunda vez que entrevistamos a Takashi Tezuka (izquierda), el E3 anterior nos platicó acerca del software del Nintendo DS, que en aquel entonces estaba por salir.

CN: ¿Qué función tiene el Stylus en Animal Crossing?

TT KE: Básicamente, con el Stylus puedes controlar todo lo relacionado con Animal Crossing, desde las funciones más simples como navegar por los menúes y manejar los items o –como ocurrió en el GameCube- diseñar estampados originales para tu vestimenta; así tu personaje tendrá un toque único y original.

CN: ¿Qué nos pueden comentar sobre las fechas y eventos especiales dentro del juego?

TT KE: Como sabes, la serie de Animal Crossing se caracteriza por su desarrollo en tiempo real. El curso de las estaciones pasa de igual forma que en nuestra vida y por ello verás situaciones especiales dependiendo del momento en que juegues. También se incluyeron festejos clave según el mes, pero aún no podemos mencionar mucho al respecto.

CN: En la versión de GameCube jugamos títulos de NES; ¿qué nos espera en el DS?

TT KE: Los juegos escondidos fueron muy populares en el GameCube, pero no estamos seguros de que sea adecuado usar el mismo concepto en el DS, ya que preferimos que disfrutes cada aspecto del juego de forma individual y en compañía de tus amigos. Sin duda, la interacción entre usuarios será más impactante que incluir juegos de sistemas anteriores.

CN: ¿Qué tipo de títulos prefieres jugar en tus ratos libres?

TT KE: Sin dudarlo, Puzzles. Son muy divertidos.

CN: ¿Qué otros proyectos tienen en mente para los sistemas de Nintendo? ¿Quizá una versión para el Nintendo Revolutión?

TT KE: Por ahora nos estamos concentrando en la franquicia de Animal Crossing, creando cosas que realmente te mantengan involucrado todo el tiempo sin aburrirte. Y sí tenemos contemplado algo para la siguiente generación, pero nada oficial por el momento.

CN: ¿Pueden interactuar múltiples usuarios en un mismo pueblo?

TT KE: Sí, de hecho es una de las atracciones principales del juego. Al formar tu aldea, puedes invitar a tres amigos para que de forma inalámbrica entren a tus territorios, conozcan tu casa y recorran la villa. Obviamente así tú podrás llevar un control de visitantes.






METEOS






Masahiro Sakurai y Takeshi Hirai

Entrevista
E3 2005



El joven diseñador de juegos nos habla de su obra

Club Nintendo: ¿Cuál fue tu inspiración para crear Meteos?

Masahiro Sakurai: Cuando llegué a Q Entertainment, me pidieron que creara un puzzle, y que fuera una opción diferente después de haber participado en juegos como Kirby o Super Smash Bros. Estaba consciente de que juegos de esta categoría no habían evolucionado significativamente después de Tetris o Tetris Attack, y hacer algo similar no tendría caso, por lo que se me ocurrió que además de caer las piezas, pudieras regresarlas hacia arriba. Parece sencillo, pero créeme, es realmente divertido.

CN: ¿Qué lo hace tan diferente a otros puzzles?

MS: En primer lugar, la opción Wi-Fi para cuatro jugadores te llevará a dimensiones no antes explotadas. Cada integrante elige su propio planeta para lanzar sus ataques, aprovechando sus items y sacando ventaja de su habilidad como jugador, es muy divertido, ya lo verán cuando tengan la oportunidad de jugarlo.

Mashiro Sakurai nos explicó y mostró muy emocionado cómo se juega este título. Ya lo queremos tener para una seción de cuatro jugadores.

CN: ¿Este título es el próximo Tetris?

MS: Preferimos decir que es un juego de batalla, porque atacas a tus oponentes en lugar de descifrar simplemente un rompecabezas.

CN: ¿Porqué pensaste en planetas y no en algún otro escenario?

MS: Como les mencionamos antes, quisimos hacer algo diferente y de pronto se nos vino la idea de lanzar las piezas en reversa, y qué mejor que llevar la acción al espacio exterior. En lugar de personajes convencionales, pusimos alienígenas para distinguir las clases de planetas.

CN: ¿Trabajan para otro sistema de Nintendo aparte del DS?

MS: Meteos es el único título que, por el momento, tenemos planeado para las consolas de Nintendo. Quizá más adelante volvamos con una sorpresa más, que no necesariamente sea otro puzzle. Sin embargo, hasta hoy no tenemos nada confirmado.

CN: Cuéntanos algo sobre el gameplay...

MS: El juego es muy intuitivo. Basta con probarlo unos instantes para que te des cuenta de lo fácil que es completar los niveles. Para que tengas una idea, necesitas juntar piezas del mismo estilo en conjunto de tres o más para hacer el contraataque. Aprovechamos ambas pantallas del DS para que disfrutes al máximo tu secuencia de juego e incorporamos prácticamente al Stylus como forma de controlar cada aspecto de Meteos; aunque si lo prefieres, puedes jugar con el control pad.

CN: ¿Te inspiraste en Rez para la música de Meteos?

TH: No, para nada. Mucha gente ha pensado que aplicaríamos algo similar a Rez, pero es distinto. En Meteos no interactúas con la música, pero se mezcla con la acción para crearte un ambiente especial. De hecho, la banda sonora fue elegida por el Sr. Sakurai, pero alguien más la interpretó.

CN: ¿Meteos usará la Internet para actualizaciones o descargas?

MS: Definitivamente no; por el momento nada más nos enfocamos a la red local por Wi-Fi. Lo mejor de todo es que puedes jugar con tus amigos con una sola tarjeta de Meteos.






BLIZZARD







StarCraft Ghost

Acción

Final de 2005

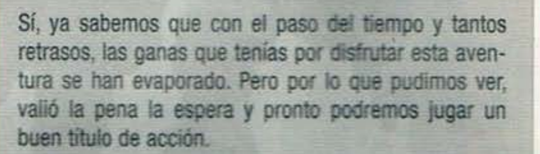


Justo cuando ya todo mundo había perdido las esperanzas en este título, parece ser que al fin será lanzado para Nintendo GameCube. La historia del juego está totalmente basada en las utilizadas en la PC, es decir, una guerra entre tres razas: los **Protos**, **Zergs** y humanos. Nosotros controlaremos a **Nova**, una bella chica que llega a un planeta desconocido, para investigar un misterioso gas que está ocasionando un desastre ecológico; poco tiempo después se da cuenta de que las otras dos razas son las que están detrás de todo.

La heroína cuenta con muchos movimientos básicos de un juego de acción, como saltar, correr, atacar, etc. Pero el que debes utilizar de mejor manera es su habilidad para volverse invisible por medio de su traje, con la cual puedes introducirte a bases enemigas sin ser descubierto. Además, también contarás con varios vehículos como motos y tanques para que explores las diferentes áreas del planeta, y así puedas desarrollar una mejor estrategia para vencer al enemigo de una manera más sencilla.







Los escenarios que deberás recorrer para completar tu misión son simplemente asombrosos, y no sólo gráficamente, sino incluso en cuanto a su diseño, y es que tienen un sinfín de estructuras, que te permiten utilizar todos tus movimientos de una manera muy vistosa.

Sí, ya sabemos que con el paso del tiempo y tantos retrasos, las ganas que tenías por disfrutar esta aventura se han evaporado. Pero por lo que pudimos ver, valió la pena la espera y pronto podremos jugar un buen título de acción.








CAPCOM



Mega Man X Collection

Acción

2005



¡Una colección llena de acción al estilo Mega Man X!

Después del éxito de sus anteriores compilaciones de las primeras aventuras de **Mega Man**, **Capcom** ha decidido lanzar una excelente recopilación de las primeras seis aventuras de la saga de **X**, el robot que continuó la genial serie del héroe de titanio. En esta ocasión tendrás en un solo disco de Nintendo GameCube, los **Mega Man X** del 1 al 6, que nos fascinaron con su gran nivel de emoción y su envolvente historia. Seguramente los veteranos del control recuerdan las versiones **MMX**, **MMX2** y **MMX3** que gozamos en el SNES.



Vive la emocionante experiencia de convertirte en **Mega Man X**, el robot que lucha por la justicia en el futuro.



En esta recopilación podrás enfrentar a una gran diversidad de enemigos y jefes; todos en sus escenarios originales.

El mundo de **Mega Man X** se sitúa años después de las aventuras del primer **Mega Man**. Aquí, **X** debe enfrentarse a numerosos peligros, una nueva raza de robots llamados **Mavericks** y muchas cosas más. Al igual que su predecesor, **X** puede copiar las armas de sus enemigos e incluso conseguir las partes de poderosas armaduras para mejorar sus capacidades y habilidades.

Pero eso no es todo: además de las grandiosas historias de la saga **X**, tenemos un juego disponible por primera vez en América: **Mega Man Battle & Chase!**, en el que puedes competir en alocadas carreras y divertirte corriendo contra otros robots de la serie en diversos escenarios y pistas. Con este juego, son siete títulos reunidos en un disco de GCN, listo para que pases horas y horas de acción, al estilo de la vieja escuela.

Conforme vayas progresando en tu juego, podrás habilitar galerías de arte y cosas ocultas, lo que lo hace muy padre y enormemente recomendable para todos los que gustan de vivir las aventuras que hicieron historia. Si lo que buscas es un juego realmente bueno con un gran nivel de *replay value*, no dejes de jugarlo, aun si no tuviste oportunidad de conocer estos títulos antes; ahora están al alcance de todos, así que no lo dudes; es una genial adquisición para tu videoteca.





El gran **Zero** se une a la acción. Aunque no es el protagonista principal, muchos lo prefieren por su estilo tan "*cool*".



Remóntate al tiempo de los 16 bits y ponte nostálgico con los primeros tres juegos de la serie de **MMX**.



Viewtiful Joe VFX

Acción

2005

¡Joe debe demostrar quién es el más "viewtiful"!

En **Viewtiful Joe VFX Battle**, la producción de la nueva película de **Captain Blue** está por comenzar; desafortunadamente, no puede decidirse por alguien que protagonice esta cinta. De manera que los jugadores deberán audicionar en esta divertida aventura para ver si ganan el papel estelar.

Joe, **Silvia** y varios personajes más estarán disponibles en este intenso título, en el que podrás jugar contra algún amigo y vivir nuevas aventuras y competir por ver quién es el mejor del mundo de las películas. Algunos personajes llegan directamente de la serie animada de Japón, como **Captain Blue Junior** y **Sprocket**, para participar también en el modo cooperativo, el cual es bastante bueno y nos recuerda aquellos viejos tiempos en el NES y el SNES, cuando había más juegos de este tipo.



¡Viewtiful! **Joe** no solamente es poderoso; también puede hacer que algo tan visto como patear traseros se vea genial.



Mientras más, mejor. Reta a tus amigos a un buen combate y elige a tu personaje favorito para demostrar tus habilidades.

Si conoces alguno de los **VJ** anteriores, sabrás de antemano que uno de los detalles más sobresalientes del juego es la espectacularidad con la que se llevan a cabo las acciones y los efectos visuales que acompañan a cada uno de los movimientos y elementos. Pues en esta nueva versión, **Joe** y sus amigos estarán más que listos con muchos efectos visuales y ataques para pulverizar a sus contrincantes. Reconocerás diversas habilidades y no te sentirás ajeno para nada, pues han cuidado mucho que la continuidad se mantenga, al hacer el *gameplay* muy amistoso y casi igual que en los títulos anteriores.

Otro detalle muy padre es que tendrás una interacción más pronunciada con los enemigos y los escenarios; esto te dará ventaja sobre tus adversarios y le da un nuevo nivel de espectacularidad al juego. Puedes jugar tú solo o con un amigo y vivir las aventuras de **Silvia**, **Joe**, **Captain Blue** y todos los demás en los modos cooperativo y de versus. Si disfrutaste sus predecesores, simplemente no podrás dejar pasar **Viewtiful Joe VFX Battle**, ¡pues está de locura!

Los gráficos se ven espectaculares; cada movimiento está estilizado y los efectos lo hacen aún más impresionante.

Mega Man Zero 4

Acción/Aventuras

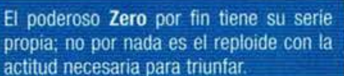
2005



¿Podrá tu GBA con tanta emoción?

Después de haber caído en manos del malvado **Dr. Weil**, **Neo Arcadia** se ha convertido en una tierra de caos y confusión. **Zero** descubre este desastroso giro en los eventos mientras él y sus amigos llegaron al rescate de unos humanos que escapaban de **Neo Arcadia. Zero** debe restaurar el orden y la paz entre humanos y reploides, acabando con la amenaza que se encuentra en toda **Neo Arcadia**.





El poderoso **Zero** por fin tiene su serie propia; no por nada es el reploide con la actitud necesaria para triunfar.



Los enemigos son de gran tamaño y tienen muchas formas de atacarte. Si no tienes cuidado, pueden acabar contigo.



Zero cuenta con su fiel sable láser y un gran número de armas para atacar a las hordas de robots enemigos.

No por ser de GBA creas que es un juego simple; **Mega Man Zero 4** tiene gráficos geniales y un excelente *gameplay*.

Al combinar las partes tomadas de los reploides derrotados, puedes crear nuevos chips y equipo para ayudarte con algunos accesorios que encuentres a lo largo del juego. Pero no es todo, ya que puedes personalizar tus **Cyber Elfs** para que tengas un estilo de pelea distinto; por ejemplo, el **Nurse Type** regenera la energía de **Zero**, el **Animal Type** mejora los ataques y te da nuevos y el **Hacker Type** incrementa tus habilidades de movimiento y tus técnicas de pelea.

En la cuarta aventura de Zero, el legendario reploide debe usar sus nuevos sistemas para acabar con sus enemigos y mejorar sus chips. Además, **Zero** cuenta en esta ocasión con nuevos programas **Cyber Elf**, que le darán habilidades adicionales para que pueda cumplir con su cometido en una emocionante aventura que continúa en el Game Boy Advance. Al igual que en sus juegos anteriores, **Zero** posee su fiel sable láser y su arma para iniciar su camino por los escombros y zonas afectadas de **Neo Arcadia**. No se trata de pura habilidad, sino que incluso debes también conocer más gente, averiguar cosas y conseguir todo lo que te sea posible para hacer más sencilla –o menos complicada- tu difícil misión.

Una de las cosas que nos llamaron mucho la atención es que fuera de la clásica posesión de las armas (disparos) de los enemigos derrotados, **Zero** puede conseguir armas realmente; es decir, funcionan más que un arma diferente, que como un disparo distinto. Del buen empleo de éstas depende tu progreso en el juego. Otro detalle que transformará el curso de la acción es el sistema de cambio de clima; al darle un giro a las condiciones climatológicas de las escenas, podrás entrar a algunas zonas a las que antes no podías, o bien, hacer que la dificultad varíe dependiendo de la situación.





Mega Man Battle Network 5: Double Team

RPG

2005



Mega Man llega al Nintendo DS

La saga de **Mega Man** ha llegado a su quinta parte en el GBA, con dos versiones; ahora en el Nintendo DS tenemos **Mega Man Battle Network 5: Double Team**, que une ambas versiones de GBA en un título más allá de lo que ha experimentado cualquier fan de esta parte de la serie. Además de tener ambas cualidades de las dos versiones de GBA en uno solo, tenemos cosas novedosas gracias al poder del NDS, lo que da un toque novedoso al juego. Los mismos personajes hacen su arribo, así como los sistemas de Navi, y los chips se mantienen en **Double Team**.



Cada lugar de **Battle Network 5** está muy bien detallado y tiene varios elementos.



Las batallas son muy emocionantes, pero debes pensar bien tus movimientos.

Lo más interesante de esta versión es que como contiene los juegos de **Team Protoman** y **Team Colonel**, puedes tener todo lo de ambas versiones en uno solo, además de que puedes combatir contra tus amigos al conectarte inalámbricamente. También puedes usar la pantalla táctil del NDS para entrar al **Cyber Map** y a los **PET**; y por si fuera poco, con el micrófono del sistema puedes literalmente echarle porras a **Mega Man** para que mejore en sus batallas. Si eres fan de la serie **Battle Network**, no puede faltar en tu colección.





Viewtiful Joe DS

Acción

2005



Me da un Viewtiful Joe para llevar

Uno de los juegos mostrados en el evento y que nos desconcertó fue **Viewtiful Joe** ¡para el Nintendo DS! Así es; podrás llevar a **Joe** y sus emocionantes aventuras a cualquier lugar con tu sistema portátil consentido, y experimentar la acción espectacular al estilo **Viewtiful**. No cabe duda de que el Nintendo DS tiene mucho que ofrecer, tanto a los desarrolladores como a los videojugadores, pues esta nueva parte de la historia de **Joe** está genial y tiene muchas cosas innovadoras, las cuales aprovechan el uso del *Stylus* para tener una perspectiva diferente de juego.

Pero no vayas a creer que se trata de una simple conversión de sistema casero a portátil; **Viewtifuil Joe DS** (nombre provisional) es una nueva aventura en la que **Joe** deberá enfrentar a una horda de maleantes que han hecho de las suyas en la última película del **Captain Blue**. Pero ahora **Joe** no viene acompañado de la bella **Silvia**, sino de su no menos linda hermana **Jasmine**, quien aportará su granito de arena a la historia. Así es que prepárate a vivir emocionantes experiencias y resolver intrincados puzzles en ambas pantallas para que **Joe** demuestre su valía. Este es un juego que los fans de la acción no podrán soltar por un largo tiempo.



Nunca pensamos que **Joe** portátil se viera y jugara tan bien. Esta es una muestra de que el NDS tiene mucho que ofrecernos.





El uso de las dos pantallas es muy bueno; puedes apreciar la acción desde dos perspectivas, además de usar el *Stylus*.









Phoenix Wright: Ace Attorney

Aventura

2005



¿Alguien robó tu **Master Sword**? ¿Un grupo de zombies te acusa de un crimen? ¿Chocaste tu Ferrari? No te apures, **Phoenix Wright** está aquí para ayudarte en caso de asesoría jurídica, y no descansará sino hasta que el jurado te declare inocente. **Phoenix Wright** es un abogado que debe buscar pistas, atender juicios y procurar que sus clientes sean absueltos de todo cargo. Esta serie ya va en su tercer título para el GBA en Japón, pero es la primera vez que verá la luz en América y en el Nintendo DS; así que tenemos una gran oportunidad en nuestras manos.



Depende de ti descubrir al culpable.





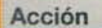
Phoenix de veras se entrega a su labor.



Para poder aclarar los misterios y defender a sus clientes, **Phoenix** debe enfrentar historias intrigantes e inspeccionar escenas donde los crímenes se han llevado a cabo. En el modo de recolección de pistas, debes interrogar a la gente, sacar conclusiones, revisar las evidencias y mucho más. En el modo de juicio, debes presentar tus pruebas y entablar careos en contra de los demandantes y demás personajes de cada juicio. **Phoenix** cuenta con la ayuda e interacción de varios personajes que lo pueden ayudar o perjudicar. **PW** es una gran propuesta que te mantendrá emocionado de principio a fin; si buscas algo diferente a lo demás, no dejes de darle una oportunidad; es realmente entretenido.

SNK







METAL SLUG

Acción

invierno 2005



La renovada SNK tuvo muy buena respuesta con la versión exclusiva de **Metal Slug**, que lanzó hace unos meses para el Game Boy Advance, por lo que ahora ha decidido realizar una adaptación para la portátil de la primera aventura de esta popular serie que apareciera en las Arcadias en los años 90. El éxito de **Metal Slug** no es obra de la casualidad: se lo ha ganado a pulso, explotando entre otras cosas el humor; pero si tuviéramos que elegir sólo un elemento para definir su popularidad, éste sería la opción para dos jugadores simultáneos, y por fortuna este modo de juego será también incluido en la versión para GBA.



Un parpadeo te puede costar la vida.



La habilidad es la clave del juego.

Para los seguidores de la serie, no fue nada bueno que se incluyera una barra de energía en **Metal Slug Advance**, ya que, según ellos, le restaba bastante dificultad y reto al juego; por tal motivo, para este *remake* se utilizará el *gameplay* original, es decir, en el que con cualquier ataque enemigo eres eliminado. Si has jugado la versión de Arcadia, estarás de acuerdo con nosotros en que es una de las que más acción despliega en pantalla; y lo mejor de todo es que se ha respetado y llegará tal cual a nuestros GBA, lo que es de gran mérito para SNK, debido a la calidad de las animaciones.

No debes perderle la pista a este título, pues será uno de los mejores para la consola este fin de año; ojalá y SNK pronto hiciera remakes de otras de sus sagas, como por ejemplo **The King of Fighters**, pero también esperamos que produzca títulos nuevos, ya sea exclusivos o tomados del universo de sus series.

UBI SOFT






King Kong

FPS/aventuras

2005



Un clásico llevado a un nuevo nivel

En 1933, una película hizo historia y dio pauta para la creación de toda una nueva generación de monstruos. **King Kong** maravilló al mundo entero por su increíble historia, la emoción y el romance imposible entre la bella y la bestia. Para esa época, los efectos especiales fueron impresionantes y dejaron huella; aun las versiones siguientes no pudieron alcanzar ese toque especial que caracterizó a esta cinta. **Peter Jackson**, quien llevó el mundo de **The Lord of the Rings** a la vida, decidió hacer un nuevo remake de aquella famosa historia como nunca antes se había hecho, y por fin estará lista a finales del 2005. En el magno E3, tuvimos la oportunidad de conocer más acerca de la película y por supuesto del juego basado en ella, en donde también **Jackson** ha trabajado para asegurarse de crear una experiencia totalmente impresionante.



Si este tiranosaurio rex te parece impresionante, espera a verlo en movimiento.



¡La isla de **Jurassic Park** es un paseo por el jardín comparado con **Skull Island**!

Una de las cosas más interesantes del juego es que tiene dos tipos de **gameplay**, que te adentran en la historia, permitiéndote experimentar la emoción de controlar a **Jack Driscoll**, sobreviviendo los peligros de la famosa **Skull Island** en modo de primera persona, enfrentando dinosaurios y otros animales prehistóricos, además, por supuesto, del rey de la isla. El otro **gameplay** alterno es en tercera persona y te convierte en **Kong**, el indiscutible dios bestial de **Skull Island**, quien deberá enfrentar a su manera algunos de los eventos de la película. Al tener control de un humano y de **Kong**, puedes vivir la historia desde dos perspectivas totalmente distintas; por un lado, tienes que usar tu astucia como **Jack**, y por el otro, saber canalizar el poder del asombroso **King Kong** para salir bien librado de las múltiples situaciones que se presentan.



Hay muchos enemigos en la isla, así que deberás defenderte con valentía.



Explora la increíblemente recreada isla en compañía de la tripulación.




El juego cuenta con un buen nivel gráfico que ambienta magistralmente todos los escenarios, haciendo una digna conversión de la película a un título casero. Un detalle muy importante es que al trabajar junto con el director de la cinta, los desarrolladores no nos muestran solamente algo basado en la película y ya, sino que hay algunos elementos que no verás en la cinta y viceversa. Algunos enemigos serán exclusivos del juego, así que no creas que viendo la película ya conocerás todo a lo que harás frente en la isla.

Ser un pequeño humano en una isla llena de animales y bestias colosales no es una tarea fácil; afortunadamente, **Jack** cuenta con la ayuda de los demás miembros del equipo, quienes podrán efectuar ciertas tareas mientras tú te ocupas de otras misiones. Claro está que **Kong** no está tan indefenso, pero debe demostrar su autoridad contra las demás criaturas de la isla; su fuerza bruta y agilidad le permiten entablar espectaculares batallas contra los demás residentes de la isla, además de los peligros naturales del entorno. Este es un juego muy esperado que, estamos seguros, muchos fans del gran **Kong** y de la aventura disfrutaremos.



Prince of Persia

Acción/aventura

2005



El Príncipe ha regresado... más oscuro que nunca.

El valeroso **Príncipe de Persia** regresa de la **Island of Time** a **Babylon** con su amada **Kaileena**; pero en lugar de la paz que tanto anhela, encuentra su tierra natal destruida por la guerra y al reino entero puesto en su contra. El **Príncipe** es capturado y **Kaileena** no tiene otra opción que sacrificarse para salvarlo con las **Sands of Time**. Lanzado a las calles y cazado como fugitivo, el **Príncipe** descubre que las batallas pasadas han creado a un **Príncipe Oscuro**, cuyo espíritu gradualmente se posesiona de él.

En su tercera aparición en el Nintendo GameCube, el **Príncipe** tiene dos personalidades: una "buena" y una "mala"; dependiendo de en qué modo estés, serán las acciones que tomará el **Príncipe**, además de que la historia cambia en algunas cosas. Otra cosa mejorada es el sistema de combate libre, el cual está más desarrollado, para que pelees con tu propio estilo. Puedes estrangular enemigos a distancia con la **Daggertail**, o bien, usar el arte de pasar inadvertido para decapitar a los enemigos por sorpresa. Tú decides qué tipo de acción tomar.

Los escenarios están muy bien ambientados para que te sientas realmente en las calles, pasajes secretos y techos de **Babylon**; cada cosa tiene muy bien cuidados los detalles para hacer un juego muy realista e impresionante por su extensión. Puedes explorar cada rincón de la ciudad, sorprendiendo guardias y viviendo la experiencia de ser una sombra letal, con una historia sin paralelo y de épicas proporciones.









Si decides ser cauteloso, podrás acabar con los enemigos sin que se enteren.



El **Príncipe** regresa a la acción, con mucha furia y deseo de venganza.





Tienes montones de armas a elegir; procura usar la más apropiada para vencer.



Los enemigos son fuertes, así que el factor sorpresa te dará la ventaja.

Los poderes de las **Sands of Time** te serán de gran ayuda en tu intrigante aventura; puedes ejecutar poderosos ataques contra muchos enemigos al desacelerar o regresar el tiempo, además de que puedes sorprenderlos con nuevos poderes ocultos que te darán la ventaja que necesitas para vengarte. Afortunadamente, el estilo característico de la franquicia se mantiene, ofreciendo combates que te quitarán el aliento, además de intrincados puzzles que pondrán a prueba tus habilidades y tu mente.



Tom Clancy´s Ghost Recon 3

FPS

2005



La guerra ha evolucionado. Los fantasmas han llegado

En el año 2013, el gobierno de los Estados Unidos ha implementado el Integrated **Warfighter System (IWS)**, que evoluciona al soldado moderno, y que combina sistemas avanzados de armamento, comunicación vía satélite y un nuevo nivel de supervivencia en un solo sistema integrado de combate. El programa **IWS** ha sido diseñado para enfrentar a cualquier enemigo y ahora será probado en el campo de batalla.

Una de las cosas que más nos llamó la atención de este juego es que se lleva a cabo nada más y nada menos que en la ciudad de México, en donde se supone que nos encontramos en estado de emergencia, por lo que las fuerzas especiales deben pelear en su camino para retomar el control de la metrópoli. La élite está en una imponente desventaja numérica, pero cuentan con el novedoso sistema **IWS**, que los hace los más mortales, eficaces y silenciosos de los soldados. Ellos son conocidos como los **Ghosts**.



No tengas compasión del enemigo, pues ellos no la tendrán de ti.



Recuerda mantenerte alerta y tener un buen contacto con tus compañeros.

En este juego tendrás acceso a la más impresionante tecnología militar del futuro. El sistema de comunicación conocido como **Cross-Com** te permite estar en contacto en todo momento con tu escuadrón, lo cual es algo crucial en muchas misiones; además podrás dar indicaciones y direcciones a tus compañeros para que realicen ciertas tareas y ataquen de una manera más efectiva al enemigo. Puedes ver lo que ve cada uno de los soldados y recibir indicaciones del alto mando, aun bajo el más intenso fuego cruzado.

El juego toma lugar totalmente en la ciudad de México, pero está dividida en muchas áreas en donde se llevarán a cabo las más intensas batallas. Recreada con gala de detalles, estarás en un combate futurista como nunca antes, en nuestra mismísima capital. Aparte de ser impresionante en cuanto a gráficos, sonido y ambientación, la historia es intrigante y está llena de emoción sin par. El modo de multijugadores y el cooperativo harán de Ghost Recon 3 un título muy recomendable para jugar solo o con tus amigos.



Las armas son muy variadas; el rifle de francotirador es muy útil a distancia.


Próximamente se repetirá la diversión.







Castlevania: Dawn of Sorrow

Acción/aventura

verano 2005



Uno de los títulos más esperados este año para el Nintendo DS es sin duda **Castlevania Dawn of Sorrow**, secuela directa del **Aria of Sorrow**, que saliera para el Game Boy Advance. En esta nueva aventura volveremos a controlar a **Soma Cruz,** quien un año después de haber derrotado a **Dracula**, se ve atrapado por un misterioso culto que tiene como plan revivir al Príncipe de las Tinieblas. Para poder detenerlos, tendremos que recorrer una réplica del castillo original del conde, pero esta vez será más difícil que antes, debido a que tendremos que eliminar a los enemigos mediante hechizos mágicos.



Los jefes del juego son de los más bizarros que hemos visto en la serie; basta con ver este "títere" , para notarlo.





Los gráficos han mejorado bastante en comparación con la versión de GBA; ahora los escenarios tienen más color.

Si recuerdas, en **Aria of Sorrow**, cuando terminabas con un oponente, absorbías su alma automáticamente y no tenías que hacer nada más, lo cual ha cambiado para esta versión; ahora, si quieres obtener las almas una vez que hayas terminado con algún enemigo, deberás marcar un hechizo, y al decir marcar nos referimos a hacerlo con tu *Stylus* en la pantalla táctil del Nintendo DS, de tal manera que quede atrapado. Al principio todos estos sellos mágicos son fáciles de marcar, pero la cosa cambia cuando debes absorber a un jefe, donde necesitarás, además de buen pulso, rapidez para trazarlo, pues de lo contrario el enemigo revivirá.



Para que ya no tengas que estar poniendo pausa a cada rato para ver tu status o tus objetos recolectados, ahora todos estos se muestran en la pantalla superior. Lo anterior te permite desarrollar una mejor estrategia, para explorar el castillo del conde. Algunas de las almas que reúnes te dan poderes muy útiles para eliminar enemigos.





Pero no creas que la pantalla táctil sólo te servirá para marcar hechizos: también podrás indicar ataques hacia enemigos y algunos otros hacia objetos que te estorben en el camino. Todas las almas que reúnas podrás intercambiarlas con tus amigos mediante el sistema wireless de la consola. Se comentó también que se podría utilizar el sistema de reconocimiento de voz, pero esto último aún no está confirmado.

Konami está demostrando el poder del Nintendo DS con **Castlevania Dawn of Sorrow**, ya que combina de manera perfecta el uso del Pad y el *Stylus*, brindándonos una aventura llena de detalles que te mantendrán en suspenso hasta que lo termines.



Karaoke Revolution Party

Musical

verano 2005



Todos llevamos un cantante dentro, aunque la mayoría de las veces sólo lo dejamos salir en la ducha. Pero para que esto ya no suceda, Konami nos trae **Karaoke Revolution Party**, un título musical donde pondremos a prueba nuestras aptitudes para el canto mediante un micrófono que viene incluido en el juego. La manera de jugarlo es muy sencilla: primero que nada debemos elegir la canción que queremos interpretar; ahora bien, una vez que inicie, en la parte inferior de la pantalla aparecerá la letra del tema, y debemos cantarla según como vayan saliendo las frases de la pantalla, todo con el objetivo de mantener contento al público que se dará cita en cada uno de los stages del juego.



¿Cuántas estrellas saldrán después de jugar Karaoke Revolution? Por lo pronto tu puedes ser una de ellas.



El combinar canto con el baile, fue un acierto de parte de Konami; no habrá pretexto para quedarte sentado fiestas.

Tendremos más de 50 temas a seleccionar entre clásicos y actuales, de entre los cuales destacan **"Sweet Caroline"**, **"Do You Really Want to Hurt Me"**, **"Crazy in Love"** y **"I Dont Wanna Be"**. La elección de los temas fue extraordinaria; abarca varios géneros, por lo que nunca te aburrirás; y por si fuera poco, conforme avances, podrás desbloquear nuevas canciones.



Para que puedas darle al juego un toque personal, deberás crear tu propio cantante, tal como tú quieras; por ejemplo, podrás decidir si el cabello lo quieres en forma de picos, lacio, chino, o si deseas que éste tenga un color en especial, por decir algo, azul. También puedes elegir el tipo de vestimenta, la cual te recomendamos cambies dependiendo del estilo de música que vayas a interpretar; esto le da un sentimiento especial a los temas.



En cuanto a modos de juego, incluye uno donde pueden participar hasta cuatro personas cantando un mismo tema, lo cual da la impresión de que se tratará de un grupo entero. Pero el que más se nos hizo interesante es "Sing and Dance", donde además de interpretar las canciones, tendremos que bailar mediante el tapete de **Dance Dance Revolution: Mario Ultramix**. En un principio parece algo complicado, pero ¿a poco ustedes no bailan y cantan cuando están solos en su casa?

Si disfrutaste de los **Donkey Konga**, o no te quedaste en ningún *reality show* de canto, este es un título que no debe ni puede estar fuera de tu colección por nada del mundo, pues gracias a los diversos modos de juego que ofrece para varios jugadores, se volverá indispensable para las reuniones con tus amigos.



Nada más satisfactorio que recibir una ovación del público luego de escucharte interpretar algún tema del juego.



Nunca pierdas de vista la letra de la canción; el ritmo es la clave del éxito. Para ubicarte, observa las flechas de abajo.



Frogger Ancient Shadow

Plataformas

verano 2005



Frogger es uno de los iconos que tiene la industria de los videojuegos, con el que nos divertimos bastante varios de nosotros hace ya más de 20 años. Ahora está de vuelta de la mano de Konami, que ha retomado el gameplay original de la serie, o sea, el esquivar y correr, pero mezclándolo perfectamente con un ambiente de plataformas en 3D, que se presta bastante para la exploración.

La historia del título es la siguiente: un cocodrilo, de nombre **Dr. Wani**, quiere invocar una terrible fuerza para dejar inhabitable el pantano y ser sólo él quien viva ahí. Pero no contaba con que una pequeña ranita de nombre **Frogger** se diera a la tarea de terminar con sus maléficos planes. Sí, la trama no es nada original, pero lo que rescata al título es la mecánica de juego, que por momentos te va a recordar a **Chameleon Twist de N64**, ya que al igual que en dicho cartucho, aquí vas a utilizar tu lengua para cruzar abismos, para atacar y hasta para resolver algunos acertijos.



Conocerás todo tipo de personajes a lo largo de tu misión por salvar el pantano; pon atención a sus palabras; son útiles.



Un paso en falso y tendrás que intentarlo todo desde el principio. Toma las cosas con calma, nadie te presigue.

Cuando estés aburrido o cansado del modo de aventura, puedes entrar a la opción de minijuegos, donde tú y tres amigos más pasaran un rato agradable compitiendo por ser la mejor rana del pantano. Si no tuviste la suerte de disfrutar la primera versión Arcade que saliera allá por 1981 de nuestro verde amigo, no te preocupes, ya que Konami la ha incluido como extra en esta aventura, y la podrás disfrutar una vez que termines el modo principal.





Frogger Helmet Chaos

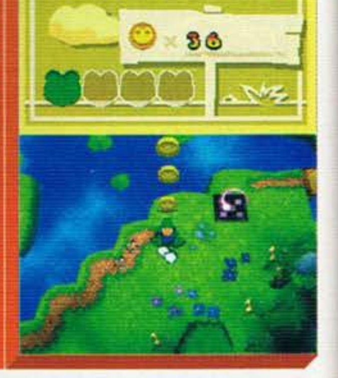
Plataformas

verano 2005



No sólo el Nintendo GameCube será hogar de **Frogger**, ya que también en el Nintendo DS podremos disfrutar de una aventura original, titulada **Frogger: Helmet Chaos**. En esta versión deberemos hacer frente al **Dr. Wani** (sí, el mismo que planean regresar a la vida en la historia de Ancient Shadow), que como ya es costumbre, quiere adueñarse de **Firefly Swamp**. ¿Un poco parecida esta historia a la del juego de Cubo? La verdad es que sí, y lo peor es que ahora no se compensa con el modo de juego, que no es que sea malo, pero no saca ventaja de las capacidades del Nintendo DS; por lo menos la hubieran usado para atrapar moscas mediante el Stylus, pero ni siquiera eso.

En la pantalla inferior se desarrolla la acción y en la superior se muestra tu status, así como los *items* que lleves recolectados en el camino. Creíamos que al situarse la aventura en la parte baja del sistema tendríamos la posibilidad de interactuar con el *Stylus*, pero no, para nada: todo lo realizamos con el Pad y los botones, lo cual es una verdadera lástima.





Es una lástima que no se haya utilizado la pantalla táctil; por lo demás es un buen juego de plataformas.



Los niveles te recordarán a los que debíamos pasar en los locales de Arcade en los años 80.

En cuanto a extras, encontramos varios minijuegos que habilitamos conforme progresemos en el modo principal, y en los que pueden participar hasta 4 personas en *wireless LAN*; por cierto, aquí también contamos con la versión original de Arcade. Siendo honestos, no es mal juego, porque no lo es, pero el no aprovechar nada del DS sí le resta puntos valiosos; en dado caso lo hubieran lanzado para el Game Boy Advance.



Shaman King: Master of Spirits 2

RPG

agosto 2005



Uno de los Animes que han causado más euforia últimamente en Japón ha sido **Shaman King**, que nos cuenta la historia de un joven de nombre **Yoh Asakura**, cuyo sueño es convertirse en un rey Shaman, para poder tener una vida llena de paz que lo conduzca a la verdadera felicidad. En esta aventura para Game Boy Advance, debemos conducir a nuestro héroe por diferentes *stages* llenos de demonios, con el objetivo de encontrar y vencer a un diabólico Shaman que planea resucitar al guardián de los demonios para conquistar el mundo. No, no es pariente de Pinky ni de Cerebro, pero lo más común entre los malos es querer obtener poder.



La emoción de los encuentros captó la esencia del anime, por lo que los fans no podrán evitar el nudo en la garganta.



Las invocaciones son espectaculares; úsalas de manera prudente, sólo contra jefes o en situaciones de emergencia.

El título combina acción en 2D con elementos de RPG, que ofrecen una aventura fresca y nos recuerda un poco a Lady Sia; y en cuanto al diseño de personajes, es inevitable no relacionarlos con los de Boktai. Pasando ya a aspectos del gameplay, cada que elimines a un demonio vas a poder atrapar su espíritu; y cuando estés en dificultades, puedes liberarlo para que te ayude. Existen diferentes tipos de espíritus, por lo que debes pensar muy bien cuál es el que te puede ser más útil para cada una de las situaciones que se te presenten.

Shaman King es un título que se juega bastante bien, y aunque no conozcas nada de la animación, te mantendrá entretenido por un largo rato; y obviamente, los seguidores de la historia de **Hiroyuki Takei** quedarán atrapados de inmediato por todos los detalles de la serie que han sido trasladados al videojuego.

Sin duda de lo mejor que saldrá esta temporada para el Game Boy Advance, quizá sea el título de acción/rpg que habías estado esperando; no lo dejes pasar.



Yu Gi Oh! Nightmare Troubadour

Estrategia

septiembre 2005



¡Vuelve la emoción de los duelos!, pero ahora con todo el poder y las capacidades del Nintendo DS, para ofrecernos la mejor experiencia en cuanto a juegos de tarjetas que se haya logrado en un videojuego. Si recuerdas, **Yu Gi Oh! World Wide Edition** basaba su éxito en utilizar las reglas originales, además de que contenía varias tarjetas que en la vida real es muy difícil de conseguir; pero en cuanto a gráficos, no ofrecía nada nuevo; de hecho era medio frustrante elaborar una superjugada para que sólo se viera una carta encendiéndose y luego desapareciendo.



Deja tus mejores cartas, como el Dragón Blanco de ojos azules, para las situaciones de emergencia. No las uses al inicio.



Una vez en el torneo principal, deberás poner mayor atención a detalles como el arreglo de tu habitación.

Pero donde realmente se notó el talento de parte del equipo de Konami fue en el uso que le dieron a la pantalla táctil, ya que la utilizaron para mejorar el gameplay. Imagina que en la pantalla superior se muestra el campo de batalla y ahí estarán ubicados los monstruos, mientras que en la táctil se enseñarán las tarjetas, las cuales, con sólo tocarlas, podremos mandar al campo o sacrificarlas para invocar a un monstruo de mayor nivel.



En **Nightmare Troubadour** se le ha querido poner el mismo énfasis a la estrategia, pero con un aspecto visual renovado, que haga sentir al jugador como si en verdad estuviera en un campo virtual como los de la serie de animación, donde los personajes de las tarjetas cobran vida. Y vaya que lo lograron, pues el apartado gráfico es sublime.

Claro que los enfrentamientos entre dos jugadores no podían quedar fuera, y ahora tienen la ventaja de ser wireless; por otro lado, como plus, al comprar el título, obtendrás totalmente gratis tres tarjetas de colección de **Yu Gi Oh!**.



Winx Club

Aventura

verano 2005



A todas las pequeñas videojugadoras, Konami les tiene preparado un título inspirado en la serie de televisión **Winx Club**, que trata sobre una adolescente de 16 años, de nombre **Bloom**, quien de la noche a la mañana se da cuenta de que es un hada (cualquier similitud con **Sabrina** es pura coincidencia), y ahora su deber es combatir a brujas malvadas evitando que se apoderen del mundo.





En el juego debes explorar bastante y recorrer grandes reinos para aprender hechizos y después poder utilizarlos contra tus enemigas, la mayoría de los cuales obtendrás en divertidos minijuegos. Gráficamente, no es nada del otro mundo, y por lo que pudimos ver, no contiene gran reto; definitivamente, es un título enfocado en las jugadoras que quieran tener todo de la serie de televisión, pero muy difícilmente para alguien más.










TMNT 3: Mutant Nightmare

Acción

verano 2005



Los dos juegos que han salido para Nintendo GameCube, basados en la más nueva serie de las tortugas ninja, no han terminado de ser tan buenos como todo mundo espera. En la primera parte, la ausencia de un modo cooperativo para cuatro personas a la vez, y en **Battle Nexus**, la movilidad era bastante mala, además de que los niveles eran muy repetitivos. Por fortuna, parece que Konami aprendió de sus errores y ahora con esta tercera parte, titulada **Mutant Nightmare**, parece que toda la diversión de los juegos de Super Nintendo ha regresado.



Acción para cuatro jugadores.



Nuevos retos te esperan en este juego.

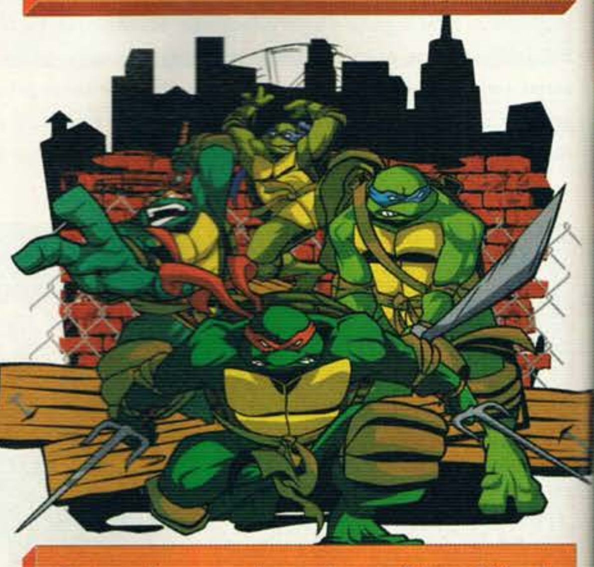


Selecciona tu tortuga favorita.



Invita a un amigo y comparte la historia.

Para empezar, ahora el modo de historia será para cuatro jugadores simultáneos; pero lo novedoso está en que, dependiendo de cuántos enemigos derrotes por misión, irás subiendo de nivel, lo que te dará acceso a nuevos movimientos y técnicas, como el "*Hyper Combo*" o el "*Cooperative Attack*". Si recuerdas, en los juegos anteriores no podías usar ningún tipo de vehículo, lo cual cambia para MN, ya que tendrás una gran variedad de ellos en casi todas las escenas del juego.



Al mismo tiempo que la versión para Cubo, saldrá a la venta una para DS, donde la pantalla táctil se aprovechará de la siguiente manera: en la parte inferior aparecerán las caras de las tortugas que no estés utilizando, y con tan sólo tocar alguna de ellas con el *Stylus*, automáticamente entrará en acción la que elegiste. Pero si te gusta jugar con tus amigos, no te preocupes, ya que puedes hacerlo con tres de ellos al mismo tiempo, cada uno jugando con su Nintendo DS.

¿QUIÉN ERES?

MARIO PARTY ADVANCE

VIAJERO.
FIESTERO.
REVENTADO.

GAME BOY ADVANCE SP

PUEDES LLEVARTE LA FIESTA A DONDE QUIERAS MIENTRAS OBTIENES MONEDAS, GADGETS Y DISFRUTAS CERCA DE 60 NUEVOS MINIJUEGOS. MARIO PARTY ADVANCE.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB

ELECTRONIC ARTS






Golden Eye: Rogue Agent

FPS

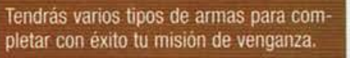
2005



Ya tuvimos la oportunidad de ver a varios géneros hacer su debut en el Nintendo DS, pero uno de los que faltaban era el de FPS; pero no, no nos estamos olvidando de **Metroid Prime: Hunters**, aunque era sólo un demo, y por lo tanto no pudimos apreciar como debiera todas las texturas, frame rate, etc. Y es hasta ahora que EA tiene prácticamente terminado **Golden Eye: Rogue Agent**, que es de lo que podemos opinar sobre este tipo de juegos en el Nintendo DS.

Al igual que la versión para Nintendo GameCube que salió en noviembre del año pasado, la historia gira alrededor de un agente que, por caprichos del destino, perdió uno de sus ojos a manos del **Dr. Julius No**, y ahora se alía con la organización **Goldfinger** para cobrar venganza. Lo interesante del asunto es que dicha organización le implanta un ojo dorado que le otorga diferentes habilidades, como la telekinesis.




Tendrás varios tipos de armas para completar con éxito tu misión de venganza.



El multiplayer te hará recordar al legendario Golden Eye de Nintendo 64.

Los programadores han usado el *Stylus* del Nintendo DS para dotar al juego de una movilidad lo más ágil posible; y es que con tan sólo tocar la pantalla podrás mover la mira de tus armas, lo que te permite atacar a varios enemigos sin que te pierdas entre la acción de los disparos. Las texturas de los niveles, por obvias razones, no cuentan con tantos polígonos como la versión de cubo, pero eso no quiere decir que se vean mal; de hecho te van a recordar mucho a las de **Golden Eye 007** para Nintendo 64.

Ya por último, no podemos dejar de mencionar la opción para jugar en *WiFi* con hasta ocho de tus amigos; vas a contar con un gran número tanto de escenarios como de armas, para que las retas se pongan al rojo vivo.







Harry Potter and the Goblet of Fire

Aventura

2005



Para finales de año, EA nos traerá una aventura más del mago más famoso del mundo: **Harry Potter**. Pero a diferencia de las versiones anteriores, donde el sistema de juego se basaba en la resolución de puzzles, ahora en **Goblet of Fire** se piensa reducir este factor para darle paso a un nivel mayor de acción.

Uno de los principales cambios, además de disminuir los acertijos, fue el incorporar un sistema de juego donde pudieran participar tres personas a la vez en el modo de historia, controlando a los personajes protagonistas, es decir: **Harry**, **Hermione** y **Ron**. Cada uno de ellos cuenta con poderes distintos, que puedes combinar con los de tus compañeros para obtener mejores resultados contra tus enemigos.



Los cambios en el gameplay vuelven la aventura mucho más dinámica.



La cooperación será clave para que puedas disfrutar la aventura.

Visualmente **Harry Potter and the Goblet of Fire** es muy bueno; las texturas de los escenarios y los personajes están muy bien logrados; pero donde realmente sí se nota un trabajo notable es en las fuentes de luz, lo cual apreciarás mejor cuando realices algún hechizo mágico.

Seamos honestos: los anteriores títulos de la serie no son buenos juegos; de hecho, sólo los fans del personaje los han de disfrutar, ya que para los jugadores normales, aburren después de un par de horas; pero parece ser que EA quiere reivindicarse y atraer a más seguidores, gracias a un mejor gameplay. Por cierto, también aparecerán versiones para Game Boy Advance y Nintendo DS; en esta última se podrá jugar en red *WAN*.



The Sims 2

Simulación

2005



Desde su creación, los Sims se han convertido en todo un fenómeno de popularidad. Nadie esperaba que el jugar con la vida de algunos personajes fuera tan divertido, y posiblemente ni su creador. Pero, bueno, si disfrutaste **The Sims Bustin Out**, déjanos contarte lo que encontrarás en esta nueva versión.

Lo que todos queríamos ver en estos juegos era un poco más de sentimientos y que no todo fuera tan mecánico; y es que ver a tu **Sim** dormir en su casa, o salir al trabajo, no es muy emocionante que digamos; lo que se necesitaba era que pudieran expresar más sus emociones, como el amor, y es precisamente lo que sucede en **The Sims 2**. Ahora podrás ver a tus personajes relacionarse más con el sexo opuesto, y depende de ti que tengan éxito en su objetivo de conseguir pareja. Una vez que lo logren, verás escenas muy chistosas de tu **Sim** tomado de la mano con su amorcito, o las típicas salidas al cine.



Muchos nuevos minijuegos te esperan en esta nueva versión de The Sims.



Para buscar pareja, debes vestirte siempre al último grito de la moda.

Otra de las mejoras con respecto a su antecesor es que tendrás más opciones para crear a tu **Sim**; por ejemplo, podrás elegir desde el color de ojos o el aspecto de sus dientes, hasta la complexión de su cuerpo. Dicen que las segundas partes nunca son buenas (y en algunos casos así es), pero definitivamente **The Sims 2** es la excepción a la regla; tiene tantos elementos nuevos que se siente como un juego distinto y no una simple actualización. Si te gustan juegos como Animal Crossing o Harvest Moon, estamos seguros de que The Sims 2 te va a encantar; eso sí, requiere de mayor atención que los anteriores, pero es muy divertido.



Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

FPS

2005



Uno de los juegos que más ganas teníamos de probar era precisamente éste; y no porque seamos seguidores de los personajes de Marvel, sino que más bien fue nuestra curiosidad por lo que este título representa para EA, ya que es la primera vez que la empresa realiza un juego de pelea, y entonces no sabíamos qué tan bien pudiera estar quedando; pero por fortuna, hemos sido satisfechos luego de ver qué buen uso de la licencia está efectuando la compañía canadiense.

¿Has jugado **Power Stone** de Arcade? Pues **Rise of the Imperfects** es muy parecido, ya que, al igual que en el título de Capcom, los enfrentamientos se realizan en áreas de gran tamaño con varios objetos como cajas o columnas que nos sirven tanto para refugiarnos como para arrojarlas al contrario. Al mismo tiempo, puede haber hasta cuatro personajes en la misma arena controlados por jugadores humanos, lo que da pauta a cientos de jugadas y situaciones cómicas, que debes aprovechar para conseguir la victroria. Recuerda que los segundos lugares siempre se olvidan.



¿Será mejor juego que los crossovers de Capcom? Sólo el tiempo nos lo dirá.



Los movimientos de los personajes están muy bien logrados, con mucha fluidez.

En el demo que tenían en exhibición no había muchos personajes elegibles; tan sólo estaban **Wolverine**, **Spider-Man**, **Iron Man** y **Jonhy Ohm**, este último creado por EA en exclusiva para el juego. Durante la pelea, contarás con tres barras de medición: la primera te indica tu nivel de energía, y por obvias razones es en la que más atención debes poner; otra te muestra tu nivel de poderes, es decir, si está muy baja, no podrás atacar con la misma fuerza, o de plano ni siquiera te saldrá el poder; y la última te puede sacar de varios aprietos, ya que al llenarse tienes la oportunidad de marcar un ataque de desesperación, que de conectarlo, te pondrá de regreso en la contienda.





James Bond: From Russia With Love

Acción

2005



Desde hace tiempo, EA ha querido darle un giro a los títulos que desarrolla bajo la licencia del 007. Primero fue el cambiar el estilo de *Firts Person Shooter* a una perspectiva de tercera persona; luego, con Rogue Agent nos mostró el lado oscuro de la historia y ahora parece que se quieren ver retro al adaptar **From Russia With Love**, la primera y más aclamada película de **James Bond** adaptada a un videojuego.

Primero que nada, debemos mencionar que como no podían emplear el modelo de **Pearce Brosnan** como en los demás títulos, pidieron la ayuda del actor original de la cinta para capturar los movimientos; así es, nos referimos al mismísimo **Sean Connery.** Al principio, quizá te desconcierte un poco el nuevo aspecto de Bond, pero para los que han podido ver el filme, notarán que fue un gran acierto, ya que da un sentimiento especial al juego, además de que ver siempre a Brosnan, ya aburría un poco. Lo increíble es el nivel de detalle en todos los elementos como la ropa.



Utiliza todo lo que encuentres en tu entorno para progresar en tu aventura.



Si no has visto la cinta, esta es una oportunidad ideal para conocerla.

El modo ***multiplayer*** es muy bueno, pues ofrece las opciones clásicas como ***Death Match***, ***Teams***, etc. Pero al no ser en primera persona, como que te desconcierta un poco al principio; pero una vez que te acoplas, te das cuenta de que se pueden realizar más jugadas que en un FPS, debido a lo amplio de tu rango de visión. Su salida está programada para finales de año. Esperemos que no se retrase, porque vale bastante la pena.

Para poder completar tu peligrosa misión, ahora contarás con más accesorios que antes, como mejoras para tu traje y armaduras; pero una de las que más llaman la atención es un ***Jetpack***, que te permitirá sobrevolar algunos escenarios para tener una mejor perspectiva de la situación y así planear una mejor estrategia.





Medal of Honor: European Assault

Acción

2005



¡Ya era necesario! Por fin la serie de **MOH** ha tenido una reestructuración. Si recuerdas, tanto **Frontline** como **Rising Sun** se jugaban exactamente igual: cumplir objetivos y avanzar de manera lineal hacia el final del nivel, lo cual los volvía muy predecibles. Por tal motivo, en **European Assault** se le permite al jugador que sea él quien decida si alcanza o no ciertos objetivos; pero eso sí, si los cumples todos obtienes mejores premios; pero el dejar ahí la opción abre toda una serie de posibilidades.

Al empezar a jugar no sabrás exactamente a dónde ir, pues habrá decenas de puertas y caminos a elegir, lo que enfoca al juego más a la exploración. A muchos no les podrá gustar, pero creemos que esto permite que realmente te sientas como en una guerra. Otro punto que mejoraron bastante fue la inteligencia artificial: ahora los soldados enemigos te atacarán con más "fiereza", y dependiendo de la situación realizarán distintas formaciones para terminar contigo.









La IA ha sido mejorada considerablemente desde Rising Sun.



Analiza bien a los enemigos para después enfrentarlos con mayor ventaja.

En los escenarios recolectarás varios *items*; dentro de ellos hay uno que te permite revivir, o más bien te brinda una segunda oportunidad, lo cual se logra de la siguiente manera: cuando seas eliminado y tengas uno de los *items* de *Revive*, podrás dirigir al resto de tu escuadrón a que te atienda y así poder continuar la misión desde donde te quedaste.

Qué bueno que Electronic Arts haya decidido meterle mano a esta franquicia, ya que es una de las más populares que tienen, misma que se había estancado un poco; pero gracias a los cambios realizados en gamplay, ahora se siente como si fuera un juego nuevo. Si juraste no volver a jugar ningun título de la serie de **Medal Of Honor** después de **Rising Sun**, **European Assault** es un buen pretexto para romper tu promesa. ¡Alístate para la guerra en tu GCN!



Need For Speed: Most Wanted

Carreras

2005



Aún recordamos cuando la serie **Need for Speed** sólo era llegar a la meta antes que los otros competidores... Cómo pasa el tiempo, y por fortuna los años le han caído bien a la serie y ha evolucionado para mantenerse en el gusto de los usuarios. En esta nueva versión para Nintendo GameCube, lo primero que resalta es el espectacular apartado gráfico, ya que cada auto ha sido diseñado con un detalle abrumador. Son idénticos a los de la vida real, y aunque sabemos que las gráficas no lo son todo en un juego, para los amantes de la velocidad debe significar un gran porcentaje.

Dentro del título deberás recorrer las calles de una gran ciudad buscando gente con quién competir en unas "carreritas". Como es normal, al principio tu vehículo será algo muy sencillo; pero conforme ganes carreras (y respeto) obtendrás dinero para mejorarlo. Para las carreras se ha diseñado un sistema especial, que te permite rebasar de distintas maneras, como dando un giro de 360 grados, por ejemplo, lo que ocasiona que las competencias se vuelvan muy reñidas.

Esta nueva edición de **Need For Speed** es más que una simple actualización de los Undergound: es llevar el concepto al límite y no ofrecer a los videojugadores "lo mismo pero más bonito".

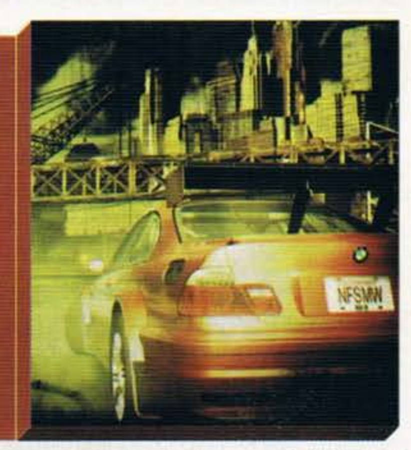


Si quieres un auto así... pues trabaja, o bien puedes tenerlo dentro de NFSMW.



Mejora tu auto hasta que te ganes el respeto de todos los corredores.

Cuando tu maestra te dice en la escuela que estás en la "lista negra", significa que no vas muy bien que digamos; pero en **Most Wanted**, estar en dicha lista quiere decir que eres un corredor al cual respetan y admiran; y mientras más carreras ganes, más alto te situarás, hasta llegar al tope, donde debes demostrar que tu desempeño no fue obra de la casualidad, manteniéndote en la posición de honor.





Madden NFL 2006

Deportes

2005



Junto con **FIFA**, los juegos de **Madden** son los que más ganancias reportan a EA año tras año. Así que para compensar esa respuesta del público, los diseñadores se esfuerzan por que cada edición que salga a la venta tenga algo nuevo, y no una simple actualización de jugadores como era costumbre hasta antes del 2000.

En esta ocasión se ha mencionado que se implementará un nuevo sistema de pases para los *Quarterback*, de manera que puedan ver todo el campo y así puedan decidir mejor el destino del juego; pero además de eso, ahora el receptor tendrá más movimientos para buscar el ovoide, es decir, puede regresar, saltar, etc., y no sólo esperar a que le caiga el balón en las manos.

En este 2005 la serie cumple nada más y nada menos que 16 años, y para festejar el acontecimiento, la estrella seleccionada para aparecer en portada es **Donovan McNabb**, de Philadelphia; de las jóvenes promesas del deporte estadounidense.

Las opciones de juego se mantienen intactas; podrás jugar un partido rápido, una temporada completa, sólo la post-temporada, o diseñar tu propio torneo con los equipos y reglas que consideres convenientes. Una de las opciones más divertidas y que nunca deben faltar es en la que puedes crear a tu propio jugador, que desde hace un año se bautizó como DNA EA, debido al nivel de diseño que se alcanza.

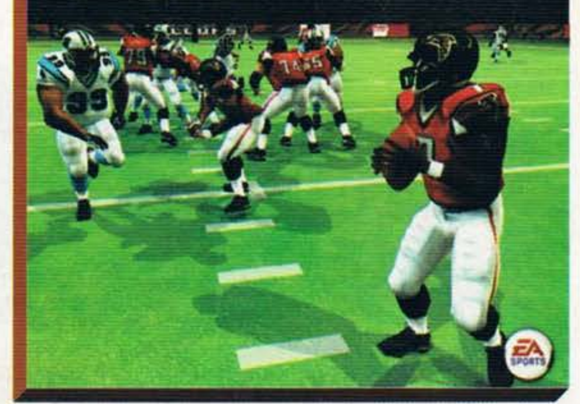
En conclusión, **Madden 2006** es un buen juego, pero todavía le falta trabajo, sobre todo en las opciones tácticas dentro de los partidos; pero aún cuentan con mucho tiempo para arreglarlo, y de hecho sabemos de antemano que lo harán.



Lucha con todo y contra todos para ganar el Super Bowl, no te des por vencido.



¡Qué nadie te detenga en tu camino a la zona de anotación!



ACTIVISION






Shrek Superslam

Peleas

septiembre 2005



"I´m a green, mean, fighting machine!"

Activison mostró muchas promesas interesantes en el E3; una de las que más nos llamaron la atención fue el divertido **Shrek SuperSlam** para el Nintendo GameCube. Para empezar, déjanos comentarte que no se trata de una aventura más basada en la película, sino que se enfoca en el género de peleas estilo **Super Smash Brothers.** En **Shrek 2** podías participar simultáneamente con tres amigos más en modo cooperativo; ahora, en **SuperSlam** podrás volver a reunir a tus cuates, pero en feroces y muy divertidos combates, con muchos de los personajes de las películas. Son cerca de veinte distintos luchadores, cada uno con su estilo y movimientos especiales; podrás controlar a **Shrek**, **Donkey**, **Fiona**, **Gingerbread Man** y **Prince Charming**, entre otros. Es muy común que en este género, varios le "echen montón" a un solo jugador; deben de ponerse de acuerdo para evitar problemas y confusiones. De hecho, puedes formar equipos y crear tus propias categorías para hacerlo todavía más variado.

Como era de esperarse, hay algunos elementos ocultos en el juego, como peleadores y escenarios. Y para darle variedad, también hay minijuegos y modos especiales para que te diviertas en grande al estilo del ogro consentido de la pantalla grande. Algo interesante es que los escenarios están muy bien detallados y cuentan con muchos elementos interactivos para que ataques a tus oponentes. Si lo que buscas es pasar una reta agradable el fin de semana, te recomendamos **Shrek SuperSlam**, que te da un respiro de estar buscando llaves, estrellas y notas musicales.



Este pobre soldado parece que será usado como bola de beisbol; la galleta al bat.



Los escenarios cuentan con muchos elementos arrojables y destructibles.



Tony Hawk's American Wasteland

Deportes

2005



Más deportes extremos con Tony Hawk

La figura más reconocida del skateboarding, **Tony Hawk**, está de vuelta en el GCN, en un título más realista que los anteriores. En **American Wasteland** podrás recorrer una increíble reproducción de la ciudad de Los Ángeles con tu patineta, encontrando misiones diversas y experimentando eventos muy emocionantes. La diferencia más notable es que normalmente los títulos de deportes extremos están divididos en submodos, y tienes que estar esperando en lo que cargan los escenarios, los cuales están comúnmente muy limitados. Al recrear la ciudad de L.A. tienes la libertad de explorarla a tu antojo sin esperar a tiempos de carga, conociendo gente, participando en misiones y haciendo acrobacias sin temor a que llegues a la clásica "pared invisible" que delimita los mundos.

Pero si te llegas a aburrir de rodar tu patineta por las calles tú solo, puedes jugar en el modo cooperativo y darle al juego un enfoque distinto. En conclusión, **Tony Hawk´s American Wasteland** es una excelente opción para los fans de las patinetas y los deportes extremos; pero no es tan recomendable para los que no les llame la atención, pues tiende a ser un poco monótono si no estás acostumbrado a este género, por lo que terminarás divirtiéndote más al provocarle accidentes a **Tony**, que en cumplir las misiones.



¿Crees tener lo necesario para vencer a **Tony Hawk** en su terreno?



Conoce gente, explora la ciudad y compra mejores tablas para que seas el No. 1.







Ultimate Spider-Man

Acción

final 2005



¡Dos arañas, una ciudad... máxima emoción!

¿Recuerdas **Maximum Carnage**, de SNES, donde podías elegir a **Spider-Man** y a **Venom**? Pues los fans de los cómics estarán más que complacidos con una nueva aventura para el hombre-araña por parte de Activision, que pondrá de cabeza a tu Nintendo GameCube. En **Ultimate Spider-Man** podrás elegir al "amigable vecino" y columpiarte por toda la ciudad, mientras vas resolviendo crímenes, salvando a la gente y derrotando a una enorme cantidad de supervillanos. El gameplay de **USP** es muy similar a las versiones anteriores para este sistema, pero ahora cuenta con un enfoque diferente al tener muchos elementos típicos de los cómics, como "globitos" en donde verás el texto de los personajes y cosas así.



¡A la tía **May** le daría un infarto si supiera que andas colgado por los edificios!



El poder de **Venom** es impresionante. Él golpea primero y después pregunta.







Por otra parte, la referencia de **Maximun Carnage** es porque también puedes seleccionar a **Venom** para explorar la ciudad y cumplir ciertas misiones. Claro está que él no es un héroe que cuida la paz y el orden; siendo un villano, deberá crear el mayor destrozo posible y acabar con las fuerzas policíacas que lo acosan. Ambos personajes son muy diferentes entre sí; por ejemplo, **Spider-Man** puede usar su gran agilidad, sus telarañas y su astucia para combatir; pero **Venom** emplea su fuerza bruta para acabar con cualquier tipo o cosa que se le ponga enfrente. Este es uno de esos casos en los que no necesitas ser fan de los personajes para disfrutar el juego; es enormemente divertido (más si juegas como **Venom**) y el desarrollo de la historia es muy bueno. Ampliamente recomendable.



X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Acción

2005



¡El apocalipsis estalla en el GCN!

Activision no solamente mostró Ultimate **Spider-Man** para los fans de **Spidy**, sino que también dio a conocer la secuela del afamado **X-Men Legends**, que lleva como subtítulo **Rise of Apocalypse**, que, estamos seguros, pondrá a los aficionados al borde de sus asientos. Al igual que su predecesor, el gameplay de **ROA** está lleno de acción y tiene elementos RPG como subir de nivel y cosas así. Puedes crear y controlar equipos de hasta cuatro mutantes, eligiendo de entre 16 distintos **X-Men**, cada uno con sus movimientos y poderes característicos para enfrentar a sus adversarios. Hemos tenido oportunidad de revisar muchos títulos basados en las aventuras de los **X-Men**, pero ninguno nos había emocionado tanto como éste; es muy divertido y la acción es rápida, así que no esperes quedarte sentado en lo que tus amigos pelean; ¡debes combatir junto a ellos o perderán!









Elige a tu mutante favorito y sal a pelear. Cada uno tiene sus poderes personales.



Nada puede prepararte para lo que enfrentarás, así que mantente alerta.

En **ROA** deberás combatir a un increíble número de enemigos diferentes; son más de 100 oponentes, como **Lady Deathstrike** y los **Four Horsemen of Apocalypse**. El universo de **X-Men** está fielmente recreado con muchos escenarios y elementos clásicos de los cómics; hay muchas cosas destructibles y ambientes variados con efectos espectaculares. Lejos de ser "sólo para fans", **Rise of the Apocalypse** es una gran opción si te agradan los juegos de acción, además de que es muy bueno para pasar un buen rato entre cuates por su modo *multiplayer*.






Sonic Gems Collection

Compilación

verano 2005

Lo que todos los veteranos del control esperaban: una recopilación con varios de los mejores títulos del erizo más famoso del mundo, y lo mejor es que viene en exclusiva para Nintendo GameCube. A diferencia de lo que pudieran pensar, no se están incluyendo los juegos más representativos de la serie, sino más bien los más raros o que muy pocos habían tenido la oportunidad de jugar. Pero para que te des una mejor idea, estos son los títulos que vas a encontrar en el disco:

Sonic CD. Sabemos que tal vez no sea uno de los mejores juegos de nuestro héroe, pero la historia sí es muy buena, ya que por primera vez se relaciona sentimentalmente a **Sonic** con alguien, en este caso con **Amy**, además de que aparece uno de los enemigos más originales de la saga: **Metal Sonic.**

Sonic The Fighters. Una de las primeras veces que **Sonic** y compañía aparecieron en 3D fue en este título de pelea, pero por diversos problemas son muy pocas personas las que pudieron disfrutar de él, en gran parte porque sólo salió para Arcadia. Pero ahora todo ha cambiado y por fin podremos disfrutarlo en nuestros hogares; elige de entre 10 personajes distintos y conviértete en el campeón del certamen.



Por si se te hiciera poco, además contarás con juegos del GameGear.



Las competencias en Sonic R, se pelearán hasta el último segundo.



No le des ni un segundo a tu oponente para respirar ¡Quítale todos los aros!



A pesar del tiempo que tienen de su lanzamiento, la diversión sigue intacta.



Acción, retos y escenarios piscodélicos te esperan en Sonic Gems Collection.



No debe faltar en la colección de ningún fan de los juegos de antaño, es una joya.

Sonic R. Este título sí es un poco raro, ya que aquí tienes que elegir a tu personaje favorito del universo de Sonic para competir con los demás en una carrera... Pero el detalle está en que no se realizan en algún tipo de vehículo, sino a pie. Las pistas son muy variadas y puedes participar con tu hermano o un amigo.

Por si todo lo anterior se te hiciera poco, podrás disfrutar de varios títulos que estaban disponibles sólo en Game Gear como: **Sonic Spinball, Sonic the Hedgehog 2** o **Tails Adventures.**



Shadow the Hedgehow

Plataformas/acción

invierno 2005



Muy pocos son los personajes que, a pesar de tener un papel secundario en sus primeras apariciones en los videojuegos, gracias a su carisma logran ganarse a sus seguidores y tener sus propios títulos donde ellos son los protagonistas, como por ejemplo **Luigi** o **Wario** en el universo de Mario Bros. Y ahora se une a este selecto grupo ni más ni menos que **Shadow**, el erizo negro que apareciera en **Sonic Heroes**.

Sega trata de darle otro enfoque a la serie, a pesar de ser parecido en aspecto a las últimas apariciones de **Sonic**; se planea que la aventura sea un poco más obscura, en la que los jugadores puedan conocer aspectos de la personalidad y del pasado de **Shadow** que nunca se hubieran imaginado.

Una terrible fuerza que desea apoderarse de las **Chaos Emeralds** amenaza el planeta de **Shadow**, por lo que deberemos ayudar a nuestro héroe a restablecer la paz, para lo cual vamos a tener que jugar de ambos lados de la moneda, o sea, por momentos seremos buenos, y cuando se requiera, vamos a tener que revelar nuestro "lado obscuro".

La velocidad ya no te bastará para terminar tus misiones como en **Sonic Heroes**. En esta nueva aventura van a estar a tu disposición diferentes tipos de armas y vehículos, que deberás aprender a dominar, ya que no son una vía para completar los niveles, sino la única opción. Estamos muy contentos por la apuesta de Sega con este título, y seguros de que no va a defraudar a nadie; de hecho creemos que los que estén un poco escépticos, después de un rato de jugarlo quedarán fascinados.



¿Cuál será la verdadera historia de Shadow? ¿Será amigo o enemigo?



La utilización de armas es la mejora más notable de esta nueva aventura de Sega.



Spartan: Total Warrior

Acción/estrategia

otoño 2005



Desde hace un tiempo, Creative Assembly tenía pensado dejar un poco el mundo de las PC, para incursionar en de las consolas caseras con su exitosa saga de **Spartan**; pero debido a lo poco popular del género, no se había atrevido, sino hasta ahora, cuando ha podido asociarse con Sega, que ha dado el gran paso.

Spartan Total Warrior es un juego que combina la acción y estrategia de una manera excelente, por lo que los fans del juego original no se sentirán defraudados, y a los nuevos usuarios les encantará el concepto. En esta historia controlas a **Spartan**, un gladiador bendecido por los dioses, que debe intervenir en una fiera lucha entre romanos y bestias mitológicas; obviamente, tendrás que ponerte del lado de los humanos y derrotar a las criaturas, lo cual no será nada fácil.



De lo más destacado del juego es que gracias al engine en que fue diseñado, permite ver 160 guerreros en una batalla al mismo tiempo, a lo que si le agregas unos escenarios bellamente trabajados, da como resultado todo un festín para la vista. Todo indica que la serie de Spartan debutará con el pie derecho, y qué mejor que ser testigos en nuestro Nintendo GameCube.



Los escenarios son de los más bellos que hemos visto en el GCN hasta la fecha.



Entre más grandes, más rápido caerán no te dejes impresionar por el tamaño.

THQ






WWE Day of Reckoning 2

Lucha libre

otoño 2005



Desde el Nintendo 64, THQ se ha colocado como el mejor desarrollador de juegos de lucha libre, y en la presente generación lo ratificó con **WWE Day of Reckoning** en exclusiva para Nintendo GameCube. Pues bien, para continuar con la tradición, ahora nos trae una fantástica secuela del título antes mencionado, y por lo que pudimos ver, no sólo conserva la misma calidad, sino que incluso la ha mejorado.



Las expresiones faciales son de los aspectos más cuidados del título.



Tendrás una variedad enorme de llaves para someter a tus oponentes.



Los movimientos especiales no podían quedar fuera de esta nueva versión.



Elige a tu luchador favorito, y ayúdalo a ganar el campeonato mundial.

Para empezar, vamos a contar con un nuevo modo de historia donde podremos elegir a uno de los personajes ya establecidos, o en su defecto crear uno que se adecue más a nuestro estilo de lucha. Este modo es muy interesante, ya que de acuerdo con las decisiones que tomemos, podemos terminar en la calle o como todo un campeón. Eso depende de ti.

Los luchadores ahora cuentan con un número mayor de polígonos, por lo que todos sus movimientos se ven mucho más reales y fluidos, y por si fuera poco ahora cada uno de ellos tiene entre 4 y 8 diferentes maneras de rendir a sus oponentes. Entre los extras escondidos que tendrás que ir desbloqueando, están varios luchadores que marcaron época en este deporte, de entre los que destaca **Hulk Hogan.**

En cuanto al sistema de juego, te podemos comentar que es de lo más intuitivo que hemos visto; nos recordó mucho a WCW/NWO Revenge de Nintendo 64, ya que no es necesario que aprendas a utilizar todos los botones para poder entrar de lleno al encordado; vale la pena que en cuanto salga, lo pruebes; te garantizamos que no te arrepentirás.







Scooby-Doo Unmasked

Acción/aventura

invierno 2005



Un monstruo animatronic está suelto en el mundo, destruyendo todo lo que encuentra a su paso, y los únicos que pueden detenerlo son **Scooby-Doo** y compañía. A diferencia de los anteriores juegos del personaje, donde los acertijos eran la esencia del juego, en **Scooby-Doo Unmasked** se ha querido enfocarlo más a la acción, pero sin que se pierda la esencia de la serie.



Siempre varía tus ataques para estar preparado para cualquier situación.



Elige bien el traje que utilizarás dependiendo la situación en la que estés.

Dentro de los nuevos elementos de este título se encuentran diferentes tipos de trajes que hallas dentro del escenario, que dan a nuestro canino amigo habilidades distintas, como por ejemplo volar, manejar un arco y flecha, o hasta dominar diferentes movimientos de Kung-Fu. Toda esta variedad de técnicas dota al juego de un gran dinamismo y variedad para afrontar los retos, lo que impedirá que te aburras de él pronto.

Todo el aspecto gráfico del juego está realizado en *Cell-Shaded*, por lo que da la impresión de que estuvieras viendo un episodio de la caricatura; sin duda un gran acierto de los programadores el ocupar esta técnica. Todos sabemos que las últimas apariciones de **Scooby** no han sido tan buenas, pero en verdad que SDU promete bastante.




Tak the Great Juju Challenge

Aventura

primavera 2006



Equipos de todas partes del mundo han viajado para encarar **The Great Juju Challenge**, que sirve para demostrar cuál es la tribu más fuerte del orbe; como representantes de los **Papanunu**, tenemos a **Tak** y **Lok** (que son los héroes de la historia), que deberán afrontar cientos de peligros en la jungla, desde animales salvajes hasta gente de otras tribus que desean lo mismo que ellos, es decir, la fama y el reconocimiento de su fuerza.



No te des por vencido hasta ser el ganador de El Gran Reto de los Juju.



El modo cooperativo es ideal para pasar una tarde con tus amigos o hermanos.

Cada uno de los personajes tiene habilidades distintas, que los vuelven únicos, y como te debes estar imaginando, tienes que combinarlas para progresar en el juego. El *gameplay* nos recordó un poco a **Banjo Kazooie** para Nintendo 64, pero con la diferencia de que aquí pueden jugar dos personas al mismo tiempo, lo que lo vuelve muy divertido, aparte de que no nos encontramos ante un título donde los jugadores se vayan a pelear por tomar todos los *items* o cosas por el estilo; más bien aprenderán a trabajar en equipo, por medio de los diversos retos.

Cabe mencionar que también existirá una versión para Game Boy Advance, la cual se desarrolla bajo la misma idea, es decir, la cooperación, sólo que a diferencia del juego de cubo, aquí la acción se desarrollará en 2D con vista de lado. **Tak the Great Juju Challenge** no es de los juegos que hacen mucho ruido, pero los programadores están tratando de ofrecernos algo diferente; y si todo va como hasta ahora, habrán conseguido su propósito.





Barnyard

Acción

invierno 2005



Este es uno de esos juegos raros y que poca gente conoce. **Barnyard** está basado en una película del mismo nombre producida por Nickelodeon y que está próxima a estrenarse. La historia es la siguiente: eres una vaca que ha llegado a una granja nueva, y como es normal, ahora tienes que ganarte la amistad de cada uno de los animales que ahí viven. La verdad es que todo el concepto suena un poco aburrido, ¿verdad?; pero por alguna razón no lo es tanto, y es que las actividades que deberás realizar para ser el mejor vecino son muy divertidas.



Sólo una vaca quedará de pie; concéntrate para que seas tú el ganador.



Los retos que deberás pasar van desde peleas hasta un juego de golf.

La idea es muy original, y a pesar de que resulta entretenido por un rato, todavía se puede pulir más, por lo que esperamos que THQ le ponga más atención a este título, en el tiempo que le queda de desarrollo.

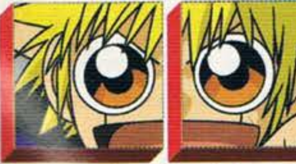
Algo que siempre debes tener en mente es que no vas a ser la única vaca que quiera obtener un mejor estatus dentro de la granja, ya que habrá varias más y no les importará "meterte el pie" cuantas veces puedan, con tal de lograr su objetivo.

Como ya te mencionamos, los minijuegos resultan muy divertidos; existe uno en donde se encuentran cuatro vacas sobre unos puentes en un revolcadero, y en medio hay un tubo el cual empezará a girar sobre los puentes; aquí lo que tendrás que hacer es medir el momento justo para saltar, y no ser quien necesite un baño al final de la prueba.

Puedes formar alianzas; con esto nos referimos a que utilices a los animales que les caigas bien, para que te ayuden a echar abajo los planes de tus rivales.



BANDAI





Shonen Jump´s One Piece: Grand Battle

Acción/peleas

septiembre 2005



¿Quién será el pirata más fuerte de todos?

Bandai mostró cosas interesantes que, aunque no lo parezca, tienen lo suyo y merecen que las conozcamos; y son excelentes para pasar un buen rato con tus cuates. Para empezar, tenemos para el Nintendo GameCube un juego basado en una exitosa serie llamada **One Piece**, que tal vez muchos ya conozcan; se trata de las aventuras de unos piratas muy peculiares que viven las más disparatadas experiencias. En **Grand Battle** podrás elegir a tus personajes favoritos de la serie y llevarlos a derrotar a sus oponentes en intensas batallas muy al estilo de la caricatura.

Las acciones se llevan a cabo en ambientes llenos de color en 3D; los escenarios están muy padres y tienen muchos elementos interactivos para hacerlo muy divertido y espectacular. Cada personaje tiene una buena variedad de movimientos y poderes especiales, además de que hay muchas cosas ocultas que deberás conseguir durante los combates. Si lo que buscas es divertirte y algo que no te aburra, dale una oportunidad a **One Piece**; y si eres fan de la serie, ¿qué esperas? ¡Juégalo ya!

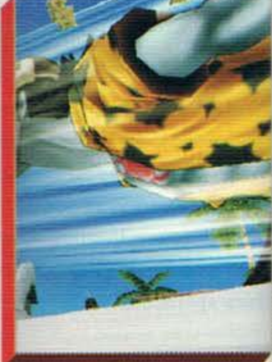


Los combates se ven muy espectaculares y tienen montones de efectos visuales. Es realmente una experiencia emocionante.



Cada personaje tiene distintas formas de atacar y estilos de pelea. Intenta jugar con todos para que veas cual te acomoda.







Shonen Jump´s One Piece

Acción/aventuras

2005



De la pantalla de televisión a tu GBA

Si lo que quieres es llevar la emoción de **One Piece** a todas partes, te tenemos una buena noticia: esta peculiar serie también llega al Game Boy Advance en una entretenida aventura llena de acción en 2D, en donde deberás guiar a **Monkey D. Luffy** en la difícil jornada de convertirse en el más fuerte y mejor de los piratas; acompáñalo a explorar el **East Blue Sea** en busca del legendario botín pirata. En tu camino te encontrarás con muchos aliados y enemigos directamente de la animación, quienes te ayudarán o tratarán de detenerte a toda costa.

También hallarás algunos piratas rivales, además de peligros y jefes en cada etapa. Lo bueno es que contiene algunos minijuegos para hacerlo más variado, y además posee un buen nivel de *replay value*, pues puedes regresar a escenas que ya habías visitado para encontrar rutas alternas o tesoros que no podías conseguir anteriormente. Si te gustan las jornadas al estilo de la vieja escuela, no dejes de acompañar a **Monkey D. Luffy** en este viaje portátil.





¿Recuerdas aquellos días en los que debías medir los golpes, los momentos y saltos? ¡Pues están de regreso!



No te fíes del aspecto gracioso de los enemigos; ellos no dudarán en usar sus cuchillos y sus puños en tu contra.





Tu toque es lo único que necesitas para guiar a Yoshi en una épica aventura. Adelante, rompe unos cuantos huevos.

NINTENDO DS™





Digimon World 4

Aventura/batalla

2005



Los Digimon están de vuelta en el GCN

El acceso al mundo real ha terminado y un nuevo y siniestro mundo ha sido descubierto. Es hora de que la **Digital Security Guard** averigüe qué o quién está detrás de todos estos misteriosos eventos. Puedes elegir de entre 16 diferentes **Digimon** y pelear tu camino en contra de las fuerzas que están creando el caos en el mundo **Digimon.** En esta nueva misión, los monstruos digitales cobran vida como nunca antes; cada personaje tiene animaciones muy fluidas y muchos movimientos para combatir contra sus adversarios.

Puedes conseguir armas, *items* y muchas cosas más para personalizar a tu **Digimon** a tu gusto y que tenga las habilidades balanceadas de acuerdo con tu estilo y preferencias. Lo mejor de todo es que pueden participar hasta cuatro personas simultáneamente en los combates, haciéndolo muy dinámico, divertido y espectacular. **Digimon World 4** es recomendable para los fans de la serie, aunque lo que sí notamos es que tiene sus lados débiles como la falta de más personajes a elegir y que los escenarios no están tan detallados... Bueno, no todo podía ser belleza.



Visualmente es muy llamativo; hay muchos tipos de **Digimon** listos para pelear y vivir aventuras en este mundo.



Digimon World 4 se juega muy similar a las versiones anteriores, pero tiene muchos elementos muy novedosos.



¿Crees estar listo para enfrentar a los **Digimon** más poderosos? ¡Entonces trabaja en equipo y digievoluciona!











Zatch Bell!

Peleas

agosto 2005



Peleas espectaculares fuera de lo común

Bandai mostró un título más basado en otra serie televisiva de nombre **Zatch Bell!**, la cual no será tan conocida como **Mazzinger Z**, pero está ganando terreno poco a poco. Dice la historia que cada mil años, cien **mamodos** (los **mamodos** son personajes "mágicos" similares a los humanos) vienen a la Tierra para combatir y determinar quién será el rey de su mundo. Para pelear, los **mamodos** deben encontrar primero a un humano que sea acorde con ellos mismos para ser su compañero. Aquí es donde las cosas se complican y se sucita una serie de situaciones divertidas y peligrosas, en las que los **mamodos** y sus amigos humanos deben unir fuerzas para ganar.

Zatch Bell! es visualmente muy atractivo; tiene muchos personajes a elegir... más bien, muchas "parejas" de humanos-**mamodo** para que escojas la que más te guste y enfrentes a tus oponentes en los emocionantes encuentros que se llevan a cabo por el dominio del mundo de los extraños seres. Al principio puede parecer un título de peleas más, pero el uso de los personajes, sus hechizos y movimientos lo hacen muy dinámico y tendrá entretenidos aun a los veteranos de los encuentros tradicionales.









Los gráficos tipo caricatura y los efectos visuales hacen que vivas la serie.



Conoce a tu **mamodo** para que sepas combinar sus poderes con los tuyos.

tocar es bueno.



Tú tocas, ellos corren. Rápido. Tú puedes usar tu dedo para ayudar a Pikachu y acelerar hacia la victoria.







NAMCO






Pac-Man World 3

Acción/aventuras

2005



Entra al mundo de Pac-Man en tu GCN

Uno de los íconos más conocidos del mundo de los videojuegos es sin duda **Pac-Man**; y como está celebrando su 25 aniversario, regresa a la acción con dos opciones muy padres. El primero es **Pac-Man World 3**, que continúa con la tradición de explorar enormes mundos en 3D, con un *gameplay* muy amigable y un buen nivel de diversión. La historia dice que el mundo de los fantasmas sufrió un accidente provocado por el genio del mal: **Erwin**, por lo que el **Spectral World** está a punto de colisionar con el real. Obviamente, el buen **Pac-Man** debe viajar a este lugar y detener a **Erwin** antes de que sea demasiado tarde.

Por el camino, **Pac-Man** se encontrará con muchos viejos conocidos; y para detener al mal que se cierne sobre todos, debe convertir a sus antiguos enemigos en sus aliados. Durante tu aventura, serás transportado en ciertas ocasiones a algunos laberintos clásicos en 2D y 3D para obtener bonus. El héroe amarillo cuenta con un nuevo arsenal de movimientos para recorrer los escenarios y derrotar a sus rivales; además de sus característícas comunes como las píldoras de poder y otras cosas más. Como extra, incluye la versión original del **Pac-Man** de Arcadia de 1980. Esta aventura es recomendable para toda la familia, incluyendo a los veteranos del control.



El **Spectral World** está lleno de peligros, enemigos y está muy bien detallado.



El legendario **Pac-Man** cuenta con las **Power Pellets** para triunfar.

Usa tus movimientos contra los cientos de enemigos que te atacarán en el **Spectral World. Pac-Man** no sabe solamente comer píldoras; también puede golpear, saltar y mucho más en **Pac-Man World 3.**





Pac-Man Pinball Advance

Pinball

2005



Una sala de pinball en la palma de tu mano

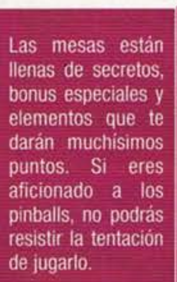
Namco también tiene una sorpresa para los amantes de los pinballs, pues **Pac-Man** también llega al GBA en una divertida experiencia que podrás llevar a todos lados. Son tres mesas distintas, llenas de elementos típicos de este tipo de juegos, y además con varios personajes conocidos. Como podrás imaginarte, el buen **Pac-Man** es la bola que debes lanzar por toda la mesa; mientras va rebotando, debe ir consiguiendo puntos y activando ciertos mecanismos para rescatar a sus amigos.



Pac-Man es técnicamente una bola, así que lo podrás usar sin problemas aquí.



Tres mesas diferentes, muchos fantasmas y toneladas de diversión continua.



Las mesas están llenas de secretos, bonus especiales y elementos que te darán muchísimos puntos. Si eres aficionado a los pinballs, no podrás resistir la tentación de jugarlo.



¿Qué sería de **Pac-Man** sin las clásicas píldoras? Durante tus partidas, podrás comerte los puntitos y las **Power Pellets** para devorar a los fantasmas que rondan las mesas cuando estén azules y conseguir más puntos. **Pac-Man Pinball Advance** es muy recomendable, pues su nivel de *replay value* es muy elevado; es de esos cartuchos que no te molesta traer junto a tu GBA para poder jugar donde quieras. Si lo que deseas es pasar ratos interminables de entretenimiento portátil, no dejes de darle una oportunidad, especialmente si eres fan de este popular personaje.

VIVENDI







The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Acción

Agosto 2005



Deja salir todo tu enojo

Vivendi ha decidido lanzar una segunda aventura basada en el popular personaje de Marvel para el Nintendo GameCube. El subtítulo "Ultimate Destruction" define totalmente de qué se trata el concepto y en qué se basa el gameplay. Puedes saltar a cualquier parte, subir todo y destruirlo todo; inclusive puedes derrumbar edificios enteros con el enorme poder de Hulk. La acción parece no tener fin al pasar las múltiples misiones a las que se enfrentará el héroe incomprendido; pero además hay muchos elementos muy graciosos y útiles que le dan un toque distinto, como el "crear" tus propias armas con algunas de las cosas que puedes romper del escenario.



El poder de Hulk te permite convertir los escombros en armas letales.



Tú eres poderoso, pero deberás enfrentarte a enemigos y jefes muy fuertes.

Hulk cuenta con una enorme cantidad de movimientos, los cuales podrá conseguir conforme vayas concluyendo misiones. Son ocho capítulos en total, en donde tendrás que pelear contra cientos de enemigos y seis jefes bastante impresionantes. Los escenarios tienen cambios climatológicos y horarios que los hacen muy reales y emocionantes. Lo padre de jugar Ultimate Destruction es que aunque te llegues a aburrir de pasar las misiones, el estar destruyéndolo todo es muy divertido y te permite sacar esa agresividad retenida, ¡tal y como si fueras Hulk mismo! Este es uno de esos títulos que no te molesta jugar una y otra vez; te lo recomendamos mucho.



Crash Tag Team Racing

Carreras

2005



¡Corre, explora, haz equipos y diviértete!

Crash Tag Team Racing no es un "Fusil Kart" más; se trata de alocadas carreras en las que Crash y sus amigos deberán hacer equipos para vencer a sus competidores; pero más allá de tener dos personajes, se trata de fusionar dos carros para crear diversas máquinas con características de los dos vehículos y que sirvan de "materia prima". También tienes la oportunidad de recorrer los escenarios a pie para poder encontrar cosas, interactuar con otros personajes y completar algunas misiones alternas. Si los juegos de Crash no han sido de tu agrado, tal vez no te guste TTR; pero al menos es más divertido por su modo de carreras en multiplayer.

En el amor y en las carreras extremas todo se vale; así que cada vehículo que armes cuenta con una torreta giratoria para que puedas atacar a tus rivales; muchos elementos de los escenarios son destructibles, así que no esperes que las cosas sean pacíficas; la emoción estará al máximo en esta alocada competencia, sobre todo en el modo para varios jugadores, pues es muy divertido y se vuelve muy adictivo. Sabemos que definitivamente no es un Mario Kart, pero sí es lo suficientemente entretenido como para pasar un buen fin de semana de reta con tus amigos.



Corre contra tus adversarios y explora el mundo de Crash en esta aventura.



Los vehículos se ven muy locos, pero son perfectos para combatir y correr.



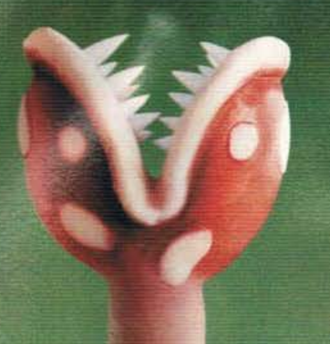












BABE Report

Seguramente esto es lo último a lo que le estás poniendo atención de estas páginas y no te culpamos. En esta edición del E3, como en todos los años, hubo bellezas en los diferentes booths. No todos utilizan este recurso para captar la atención de los asistentes. De hecho hubo una pequeña campaña dentro del evento en la que se hacia la invitación a que ya no hubiera edecanes en el show, ya que no creen que sean indispensables para su realización y que el motivo real del evento son los videojuegos. ¿Cuál es tu opinión? Esperemos al siguiente año a ver qué tanto cambia esto; por lo pronto te presentamos algunas de las "Babes" que pudimos captar.

wow!


HULK

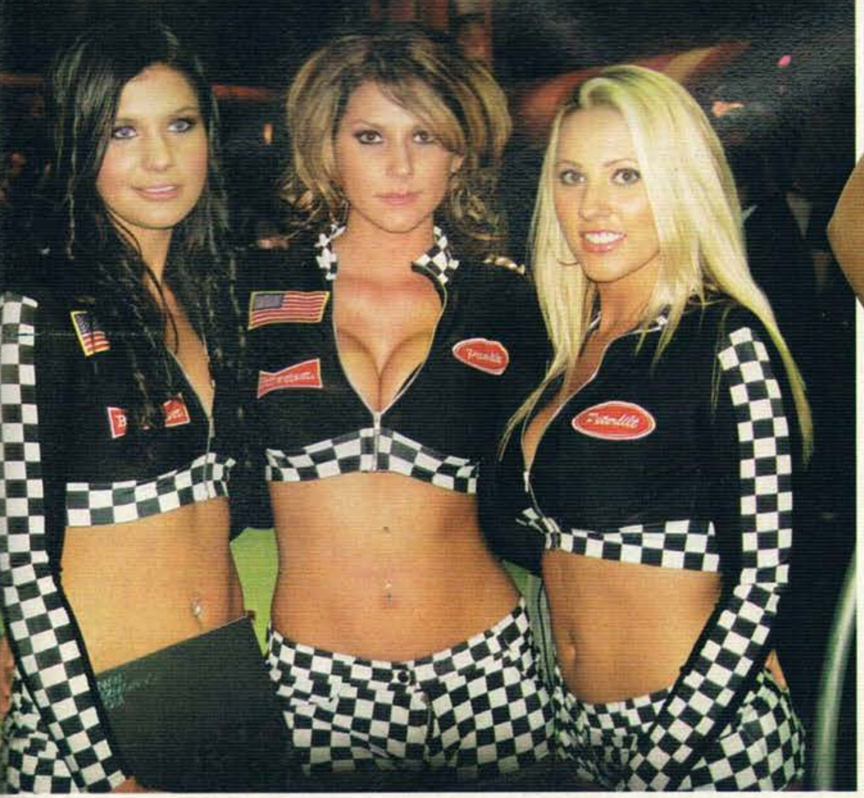









wow!




E3 ACCESS
THE FUTURE OF VIDEOGAMES
DVD
NextGenVideos.com

Compañía: Activision
Desarrollador: 7 Studios
Clasificación: Mature
Categoría: Acción
Jugadores:1-4

¡Elige a tu héroe favorito y salva al mundo!

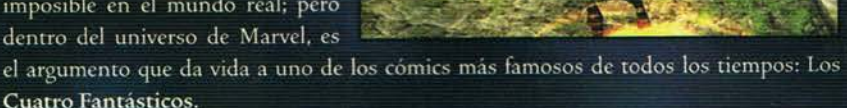
Los juegos basados en películas son considerados por muchos como simples objetos de mercadotecnia, y en cierto modo tienen razón (más, si han jugado Catwoman); pero también es cierto que, en ocasiones, las compañías dejan de lado el aspecto comercial para brindarnos títulos que realmente transmitan la esencia del filme o en su defecto que formen un complemento para el mismo, como Spider-Man o Shrek 2. Por cierto, ¿qué tienen en común ambos juegos? Fácil: que los dos fueron diseñados por Activision, compañía que ahora nos trae Fantastic Four, con el que se planteó no sólo mantener el mismo nivel mostrado anteriormente, sino incluso superarlo. Y por lo que hemos revisado del título, lo han conseguido.

FANTASTIC 4

Un accidente nada terrible

La suerte es inexplicable: puedes sacar 10 en la escuela sin estudiar, encontrarte un billete de lotería premiado, o resistir una exposición directa a la radiación, que en lugar de terminar con tus días, te otorgue superpoderes... Está bien, exageramos: sabemos que lo del diez en la escuela es muy difícil... No, ya en serio, lo de la radiación es más que imposible en el mundo real; pero dentro del universo de Marvel, es el argumento que da vida a uno de los cómics más famosos de todos los tiempos: Los **Cuatro Fantásticos**.





Resulta que un grupo de científicos, integrado por **Reed Richards**, **Sue Storm**, **Johnny Storm** y **Ben Grimm**, fue enviado a una misión en el espacio, donde ocurrió lo antes mencionado: fueron alcanzados por unos rayos cósmicos cuya radiación modificó la estructura molecular de sus cuerpos, dándoles así habilidades especiales, que decidieron usar para el bien de la humanidad. Esta es la historia inicial, tanto de la película como del videojuego, pero hay que mencionar que en este último, el argumento será modificado, para adaptarlo un poco a la idea original del cómic, además de que el juego toca puntos que la película no hace tanto énfasis, y que ayudan a comprender mejor la trama.



Combinando géneros

A simple vista, parecería que el juego es de los clásicos "tú contra el mundo", donde debes golpear lo que se te ponga enfrente hasta terminar las escenas, pero no es así. La estrategia es básica y primordial para avanzar, ya que dependiendo del personaje que estés usando, podrás explorar los niveles de manera diferente. Para que te quede más claro, a continuación te vamos a dar una descripción de las capacidades de cada héroe.

Reed Richards





Este personaje cuenta con una velocidad y fuerza medias, y gracias a su habilidad para estirarse, es muy fácil confundir a sus oponentes por sus movimientos tan "raros", lo cual debes aprovechar de la mejor manera posible para conectarles un buen combo. Obviamente, su ventaja en el juego radica en que puede alcanzar tanto objetos como lugares, que para el resto sería imposible, además de que puedes mantener a los enemigos a distancia, mientras planeas una mejor estrategia para afrontarlos.

Sue Storm





Cualquiera pensaría que los ataques de esta hermosa mujer serían débiles, pero resulta todo lo contrario, ya que aplicándolos de la manera correcta, puede terminar con cualquier enemigo con tan sólo un golpe. Su habilidad para volverse invisible la vuelve perfecta para las misiones de sigilo; pero debes estar muy atento, ya que dicho estado no te dura para siempre. Para detener a los adversarios, crea una esfera de energía que los mantiene inmóviles por un tiempo, perfecto para recuperarte o escapar.

Johnny Storm





Sin duda, es el héroe más "prendido" del juego (¡qué chiste tan malo!). Al igual que Reed, es bueno para los ataques a distancia, sólo que él los realiza mediante bolas de fuego y no con los brazos. Puede calentar objetos para hacerlos explotar y así descubrir nuevos caminos; no será en lo único que usaremos sus llamas, bastantes puzzles en el juego lo requerirán, analiza la situación para saber cuando sea el momento. A la defensiva, cuenta con una cortina de fuego que lo protege a él y a sus compañeros.

Ben Grimm





El poder hecho superhéroe: no hay mejor descripción para este personaje. Su increíble fuerza te será muy útil para terminar con tus oponentes en pocos segundos; también puedes usar su fortaleza para destruir paredes o cargar objetos pesados como autos, y arrojarlos a los maleantes. Su lado "flaco" viene en la velocidad; debido a esto, te conviene tener a tus oponentes acorralados, porque en espacio abierto te será muy difícil andar correteando a todos para vencerlos, tómalo muy en cuenta..

La unión hace la fuerza



Una de los atractivos de este juego es que retoma un concepto que se ha perdido bastante últimamente; nos referimos al de la cooperación. Esos títulos, que abundaron en la época del Super Nintendo, ya son casi inexistentes; por eso es muy meritorio que se retome ahora, y además que se le intente aportar algo extra. Y es que no se trata sólo de ayudar al compañero en desgracia; es mucho más que eso; por ejemplo, si estás utilizando al Hombre Elástico, te será más que imposible avanzar cuando te encuentres un muro enfrente, por lo que necesitarás de la fuerza de Ben para derrumbarlo y continuar. Lo mejor de todo es que no sólo requerirás de la habilidad de un compañero, ¡sino de todos!, a lo que si le sumas que las situaciones en las que deberás pedir auxilio no siempre son tan sencillas de detectar, el grado de concentración y observación que requieres es alto, lo que aumenta el reto.



Mejora tus movimientos



Para que el juego no se vuelva monótono luego de un rato, los programadores incluyeron una opción, en la que cada vez que llegues a cierta cantidad de puntos, podrás obtener mejores técnicas; para que tu marcador se incremente rápidamente, te recomendamos siempre terminar a tus enemigos con combos variados, es decir, no repitas la misma jugada muchas veces durante un nivel. Cada personaje puede conseguir, mediante este método, un total de ¡40 movimientos!, por lo que si quieres obtener los de todo el equipo, vas a estar ocupado un buen rato.

Continúa, yo te alcanzo

En algunas misiones, varias circunstancias, tales como el tiempo, impedirán que esté todo el equipo Fantástico reunido; es decir, un par de personajes deberá quedarse para realizar una tarea específica o muy al estilo de los **Caballeros del Zodíaco**; deberán derrotar a un enemigo especial, mientras el resto de tus compañeros cumple con los objetivos de la escena. Todas estas situaciones se disfrutan demasiado si estás jugando con tus amigos, aunque no por el hecho de que si lo juegas de a uno, pierde reto. No. De hecho, si eliges este modo, tendrás la posibilidad de cambiar de héroe dependiendo de las circunstancias; más bien lo que hace padre el jugar de cuatro son todas las situaciones graciosas que se generan con tus cuates.



Fantástico

Es muy grato ver que las casas desarrolladoras están cambiando su actitud con respecto a las adaptaciones de películas a videojuegos. Se han dado cuenta de que no se trata de un producto publicitario, y que miles de fans alrededor del mundo esperan calidad. **Fantastic Four** es buen juego, como ya lo mencionamos; su fuerza radica en retomar conceptos como la cooperación y llevarla a un nuevo nivel. Si fuiste de los que se decepcionaron con **Catwoman**, este título es una excelente opción para que recobres la fe en los juegos de superhéroes.





Música exclusiva

A todos nos gusta el hecho de que se incluyan canciones de grupos o cantantes famosos en nuestros juegos, pero también disminuye la cantidad de temas originales. Por tal motivo, Activision decidió fusionar los dos conceptos, o sea que bandas famosas compusieran los temas para su juego. Los grupos elegidos fueron Taking Back Sunday, Jurassic 5, The Explosion y Go Betty Go. Qué bueno que este tipo de decisiones se esté tomando, porque no sólo es un plus para los videojugadores, sino que además demuestra la importancia que tienen los videojuegos en el mundo actual.

Rankings

1 — 10



Master 8.0

Mi principal duda con respecto a este título era en relación con el modo cooperativo, ya que pensaba que iban a abusar de él y que el juego sería terriblemente estratégico; pero por fortuna no fue así, y está nivelado perfectamente con la acción. De lo que más me gustó es que puedes adquirir nuevos movimientos a lo largo de tu aventura, lo que aumenta el replay value. No cabe duda que Activision ya le "tomó el hilo" a este tipo de adaptaciones; desde el primer **Spider-Man** para Nintendo GameCube viene haciendo bien las cosas, y **Fantastic Four** lo confirma.



Crow 8.0

A estos pobres superhéroes, la vida los había tratado de la patada; tanto así, que una de sus películas ni se estrenó y los juegos que se desprendían de su fama no eran más que intentos fallidos de plasmar el carisma y acción de los cómics. Ahora bien, ¿es una adaptación del cine? Pues no del todo, porque se toman extractos del filme, pero en su mayoría son escenas o eventos del cómic. Lo bueno es que puedes formar equipos y organizar estrategias para cumplir las misiones; además, el hecho de contar con música original para el juego es algo genial.



Panteón 8.5

El séptimo arte se ha llenado últimamente de remakes de historias ya contadas... algunas son buenas y otras malas (¡¡ya quiero ver King Kong!!). El caso es que gracias a los avances tecnológicos, podemos ver las historias con el enfoque que hubieran querido algunos cineastas del pasado. Pero el octavo arte no podía quedar atrás, así que los desarrolladores también se han puesto las pilas para poder ofrecernos buenos juegos, y qué mejor que tener geniales adaptaciones de los remakes del cine en nuestros sistemas. Si te gustó la película, no te puedes perder este gran juego.

La llegada del Guerrero Jaguar

Mitos y Leyendas

Mitos y Leyendas es el primer juego de cartas de estrategia, coleccionable, desarrollado completamente para los chavos de Latinoamérica, con cartas y reglamentos en español.

Cada carta representa un personaje, un héroe mítico, un arma o un hechizo con el que podrás vencer a tu adversario. Mitos y Leyendas está basado en las principales culturas y mitologías del mundo, desde los griegos y egipcios hasta los mayas y aztecas, que son en quienes nos basamos para realizar nuestra más reciente edición: Guerrero Jaguar. Con esta expansión, como en las anteriores, puedes desarrollar millones de combinaciones con tu propia estrategia. Nunca repetirás las mismas batallas y cada juego representará un nuevo reto.

El objetivo es defender tu reino, formado por tu mazo de cartas. Gana quien deja a su enemigo sin cartas, aprovechando el poder, tótem o hechizo arcano de cada una de las cartas que escogiste para armar tu mazo. En la edición de Guerrero Jaguar contarás con cartas que representan a Moctezuma II, Quetzalcóatl, Popocatépetl, Iztaccíhuatl y otros personajes prehispánicos, basados en culturas como la Azteca, la Maya o la Olmeca, de donde venimos casi todos los latinoamericanos.

Disfruta de Mitos y Leyendas con tus amigos; prueba nuevas cartas y estrategias y vive la experiencia de participar en un torneo de tu escuela o en las convenciones que nosotros mismos organizamos, en donde, además de pulir tus técnicas y estrategias, conocerás a nuevos amigos y podrás hasta ganar fabulosos premios.

Te esperamos el próximo sábado 16 de Julio en una súper Convención de Cómics donde tendremos un piso completo dedicado a Mitos y Leyendas. La cita es en Expo Reforma, ubicada en la calle de Morelos # 67, Col. Juárez, a 2 cuadras del Metro Juárez. Ahí tendremos demostraciones, presentaciones, torneos y muchos eventos más. Si no sabes cómo jugar aún, no te pierdas la oportunidad de aprender de una manera rápida y divertida.

Visita la página oficial en Internet de Mitos y Leyendas: www.myl.com.mx

Conociendo Mitos y Leyendas

Tipo de carta
En Mitos y Leyendas hay distintos tipos de cartas. Este espacio te indicará si se trata de un Aliado, un Tótem, un Talisman, un Arma o bien, un oro.

En caso de tener un número, indica el poder del aliado.

Coste
Este numero te indicará el numero de oros que debes pagar para poder jugar la carta.

Nombre
En esta parte se encuentra el nombre de la carta, que te permitirá identificarla de las demás.

Texto Épico
El Texto Épico acompaña a todas las cartas y hace referencia al personaje en la mitología.

Ilustración
Aquí aparece la representación del personaje en la carta. Te ayudará a diferenciarlas de manera mas simple.

Rareza
Dependiendo del color de éste símbolo, sabrás la rareza de tu carta. Si es dorado, la carta **es real** (rara), rojo es **cortesana** (poco común), y el azul es para las **vasallas** (comunes.)

Habilidad
En este recuadro aparecen las habilidades de las cartas, es decir, su efecto sobre el juego, que te ayudarán a vencer a tu oponente.

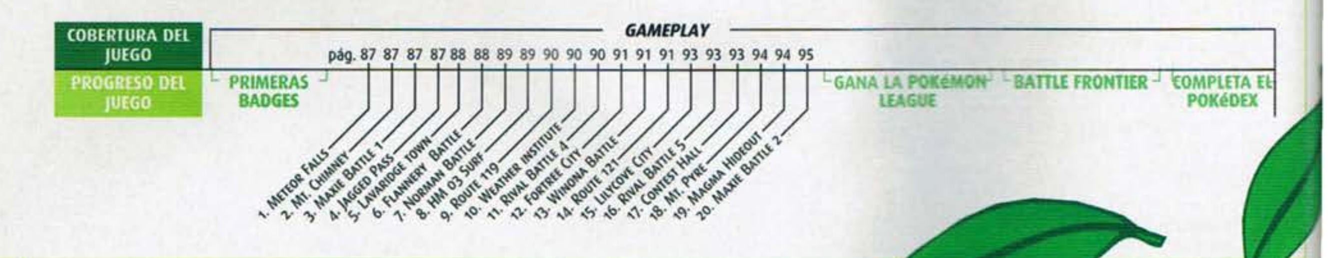
Tepeyollotl
2
4
En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes hacer que un oponente bote tantas cartas como Fuerza tenga Tepeyollotl.



¡SALVA HOENN!

En **Pokémon Emerald**, los **Team Magma** y **Team Aqua** están preparándose para destruir al mundo entero. Depende de ti y de tus **Pokémon** que sean detenidos antes de que sea demasiado tarde.

Línea de *gameplay*



HASTA ESTE PUNTO, tus sueños de convertirte en el campeón de la Pokémon League han sido exitosos. Has ido de pueblo en pueblo, retando a los Gym Leaders y recolectando las badges. Pero ahora un nuevo tipo de desafío ha salido a la luz. Al recorrer Hoenn, has notado un extraño comportamiento de los hooligans locales. Al llegar a Fallarbor Town, descubrirás que el famoso Professor Cozmo, un estimado investigador de Geología, ha salido para las Meteor Falls con el Team Magma. Es hora de seguirlos para averiguar qué es lo que están tramando.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB

CONSPIRACIÓN SUBTERRÁNEA

¡El Professor Cozmo ha sido secuestrado!



ABDUCCIÓN EN METEOR FALLS

Entra en **Meteor Falls** para encontrar a **Professor Cozmo** y al **Team Magma** discutiendo acerca del meteorito que hallaron. El **Team Aqua** aparecerá en escena. Después de que el **Team Magma** corra con el meteorito, te enterarás acerca del conflicto que existe entre ambas pandillas. Persigue al **Team Magma** hacia **Mt. Chimney** para que puedas recuperar el meteorito robado.



Llega a las cataratas justo a tiempo de la fiesta entre el **Team Magma** y el **Team Aqua**.

2 REGRESA A MT. CHIMNEY

Cuando regreses a la base de la montaña en la persecución del **Team Magma**, los miembros de la pandilla que bloqueaban el camino habrán partido. Ahora podrás subirte al teleférico a la cima del **Mt. Chimney**. Los dos equipos aparentemente estarán en una discusión entre ellos, pero no bajes tu guardia. **Maxie**, el líder del **Team Magma**, está entre tú y el meteorito, así que tendrás que pelear contra él si quieres recuperarlo y detener los planes del equipo. El líder del **Team Aqua** está por aquí, pero se encuentra muy ocupado con los miembros del **Magma** como para encargarse de ti.





Toma el transporte para que puedas enfrentarte con **Maxie**.

MAXIE BATTLE 1

¡Pelea en la montaña!

3

La combinación de Maxie tiene Pokémon tipo *Flying*, *Poison* y *Fire*, que hacen a tus Pokémon tipo *Grass* casi inservibles; tu mejor estrategia será llenar a tu equipo con Pokémon tipo *Water* y *Electric*. También querrás traer algunos de tus más fuertes de tipo *Fighting* para enfrentar al poderoso Mightyena. Después de vencer a Maxie, recuerda tomar el meteorito.

Pokémon		
MIGHTYENA	DRK	NIVEL 24
ZUBAT	PSN FLY	NIVEL 24
CAMERUPT	FIRE GRD	NIVEL 25



BAJA DE MT. CHIMNEY Y A LAVARIDGE TOWN

Después de reclamar el meteorito, no tomes el teleférico para bajar la montaña. Anidado entre los picos de **Hoenn** se encuentra **Lavaridge Town**, un tranquilo pueblo con manantiales termales, una tienda de medicina herbal y un feroz líder de gimnasio. La única manera de pasar por este lugar es bajando por **Jagged Pass**, un camino de tierra cortado a un lado de **Mt. Chimney**. A menos que tengas la **Acro Bike**, este el el único camino a la base de la montaña. **Jagged Pass** es un buen lugar para subir de nivel a tus **Pokémon** tipo *Ground* y *Rock*, así que date un rato para entrenarlos y prepararte para enfrentar a **Flannery**.



Usando la **Acro Bike**, puedes regresar hacia arriba por los rocosos caminos de **Mt. Chimney**.

"¡Te enseñaré las consecuencias de meterte con nosotros!".

DOS BADGES MÁS

Vence a tu papá y abre nuevas áreas.

5 LAVARIDGE TOWN

Lavaridge Town es el único lugar en todo **Hoenn** en donde puedes encontrar la tienda de medicinas herbales. Los remedios que puedes comprar aquí son baratos y pueden curar cualquier cambio de status, recuperan vida e inclusive pueden revivir a un **Pokémon**. El caso es que la medicina herbal es muy amarga, y los **Pokémon** se enojan si les das cosas con este sabor. Mientras estás en **Lavaridge Town**, habla con la señora que está junto a los manantiales. Si tienes un espacio libre en tu equipo, te dará un huevo que contiene un **Wynaut**.

TIENDA	
ENERGYPOWDER	500
ENERGY ROOT	800
HEAL POWDER	450
REVIVAL HERB	2,800



GYM LEADER FLANNERY BATTLE

Enciende el Fuego

6

El **Pokémon Gym** de este pueblo está construído sobre arena caliente. Un aire caliente llena los cuartos, y los entrenadores **Pokémon** saltan de la arena para combatir. La **Gym Leader, Flannery**, usa Pokémon *Fire*, de los cuales algunos son de dos tipos. Los **Pokémon** tipo *Water* con movimientos como **Water Gun** y **Bubblebeam** acabarán con los contrincantes en segundos. Al enfrentarte a **Flannery**, ten cuidado del superpoderoso movimiento tipo *Fire* de su **Torkoal, Overheat.** Puede acabar con un **Pokémon** con un solo impacto; procura traer muchos *Revives* para evitar perder esta batalla.

Pokémon	Tipo	Nivel
NUMEL	FIRE GRD	NIVEL 24
OVERHEAT / MAGNITUDE	TAKE DOWN / SUNNY DAY	
SLUGMA	FIRE	NIVEL 24
OVERHEAT / LIGHT SCREEN	SMOG / SUNNY DAY	
NUMEL	FIRE GRD	NIVEL 26
OVERHEAT / SUNNY DAY	TAKE DOWN / ATTRACT	
TORKOAL	FIRE	NIVEL 29
OVERHEAT / BODY SLAM	SUNNY DAY / ATTRACT	

"¡Te mostraré los candentes movimientos que usamos en esta tierra"

1ER PISO



2DO PISO



Mirage Tower



Después de que derrotes a **Flannery**, tu rival te encontrará afuera del **Lavaridge Gym**. Impresionado con tu progreso, tu rival te dará los **Go-Goggles**—que te permitirán caminar por el desierto de la Ruta 111. Ten cuidado al cruzar el desierto, pues la combinación de fuertes **Pokémon** y las tormentas de arena hacen que sea complicado el camino. Mantente alerta para que veas la **Mirage Tower**, un monolito que ocasionalmente aparece enmedio del desierto. Con la ayuda de la **Mach Bike** podrás cruzar las secciones derrumbadas, y usa a un **Pokémon** que tenga la habilidad **Rock Smash** para que rompas las rocas en tu camino a la cima de la torre. La penosa subida será recompensada con la elección de unos fósiles. Cuando selecciones el que desees, el otro desaparecerá para siempre. Los científicos que están en **Devon Corporation HQ**, en **Rustboro City**, podrán extraer el ADN del fósil que elegiste y crear un **Pokémon** a partr de él. Si escogiste el **Claw Fossil**, los científicos te darán un **Anorith**; el **Root Fossil** producirá a un **Lileep**.

4TO PISO



3ER PISO



2DO PISO



1ER PISO



GYM LEADER NORMAN BATTLE

Padre vs. hijo

7

Después de que dejes **Lavaridge Town**, regresa a **Petalburg City** y reta a tu papá, **Norman**. Pero no te confíes; pueden ser parientes, pero él no tiene la intención de dejarte ganar. El gimnasio de **Petalburg City** contiene siete cuartos con entrenadores **Pokémon**, cada uno con distintas características. Lee el letrero de cada puerta para que conozcas a qué reto te estás enfrentando. No tienes que ganarle a todos los entrenadores para llegar al final y enfrentar a **Norman**, pero sería una lástima pasar por alto a estos buenos entrenadores que te ayudarán a subir de nivel a tus **Pokémon**. Tu papá tiene **Pokémon** tipo *Normal*, los cuales tienen un *HP* alto. Ten cuidado con el movimiento **Facade**: causa doble daño si el **Pokémon** defensor tiene una condición *Poison*, *Paralyze* o *Burn*, así que piensa dos veces antes de iniciar la pelea.



Pokémon

SPINDA	NRM	NIVEL 27
TEETER DANCE FACADE	PSYBEAM ENCORE	
VIGOROTH	NRM	NIVEL 27
SLASH ENCORE	FACADE FAINT ATTACK	
LINOONE	NRM	NIVEL 29
SLASH FACADE	BELLY DRUM HEADBUTT	
SLAKING	NRM	NIVEL 31
COUNTER FACADE	YAWN FAINT ATTACK	

"Estoy contento de poder tener una batalla con mi propio hijo."

8

HM 03 (SURF)

Una vez que hayas derrotado a **Norman**, los padres de Wally te encontrarán enfrente del gimnasio de **Petalburg City**. Ellos te llevarán a su casa y te darán la *HM 03* (**Surf**), que te permite navegar en los mares en la espalada de tus **Pokémon**.

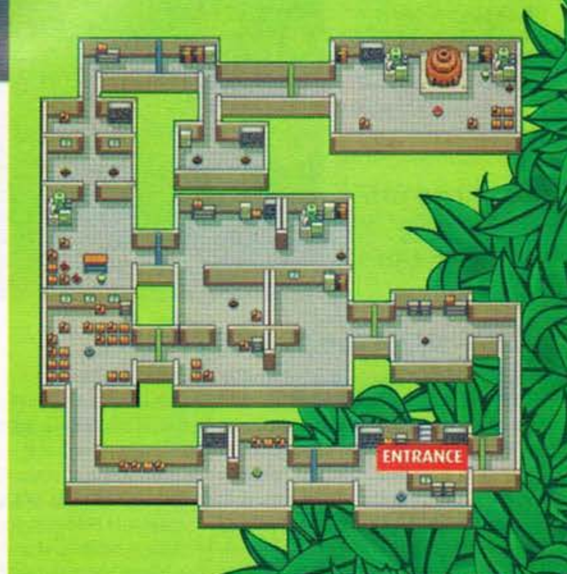




Al menos uno de tus **Pokémon** necesita aprender **Surf** antes de que puedas cruzar las aguas. Puedes usar las *HM* para enseñar movimientos tan seguido como quieras, así que no te apures si te arrepientes de haberle enseñado el **Surf** a un **Pokémon** o a otro.

Explora New Mauville

Cuando regreses a **Mauville City**, encontrarás a **Wattson** esperándote cerca del gimnasio. Él te dirá acerca de una ciudad subterránea llamada **New Mauville**, y te informará que su generador de poder está fuera de control. Armado con tu recién adquirida habilidad de **Surf**, dirígete a la caverna debajo de **Cycling Road** en la Ruta 110. Dentro de la cueva, encontrarás la ciudad subterránea. Los **Pokémon** tipo *Electric* de aquí son fuertes; usa unos *Ground*.



NUBLADO
Con posibilidades de combate



9 RUTA 119 AL WEATHER INSTITUTE

Dirígete al este de **Mauville** y usa el **Surf** cruzando el agua. Ahora ve al norte en el pasto grande por la Ruta 119. Muchos de los entrenadores de esta Ruta traen **Pokémon** tipo *Bug*, así que usa algunos *Ground* para enfrentarlos. Además, para explorar la Ruta completamente, deberás cruzar el río con **Surf** y la **Acro Bike**; toma los *items* en el camino.





Hay varios lugares para poner tu **Secret Base** en la Ruta 119, algunas en rocas y otras en el campo.

10 WEATHER INSTITUTE

Cuando investigues el **Weather Institute**, descubrirás a algunos de los miembros del **Team Aqua** causando problemas. Acaba con ellos para que liberes a los científicos cautivos. La gente del **Weather Institute** están investigando la manera de aprovechar el poder de la lluvia; han creado un **Pokémon** que puede cambiar según el clima. Los **Team Magma** y **Team Aqua** se han interesado en los estudios del **Weather Institute** y traman capturar a tan interesante **Pokémon**. Para agradecerte que hayas derrotado a los miembros de la pandilla, el profesor te dará al **Pokémon Castform**, que es de tipo *Normal*, pero su habilidad **Forecast** puede hacer que cambie de tipo dependiendo del clima: el sol brillante te dará un tipo *Fire*, la lluvia uno de *Water*, etc...

RIVAL BATTLE 4

Un viejo amigo



11 Ya que hayas resuelto los incidentes en el **Weather Institute**, los tipos que bloquean el camino del puente se habrán ido y podrás cruzar hacia el este. Al dar la vuelta camino a **Fortree City**, tu rival te encontrará nuevamente. Pelea contra su equipo y obtendrás la *HM 02* (**Fly**). Entrena a algunos **Pokémon** tipo *Electric* antes del encuentro; no sólo son buenos en contra de los **Pokémon** tipo *Water* y *Flying* de tu rival, sino que también son útiles al enfrentarte al líder de **Fortree City**. Puedes enseñarle a un **Pokémon** el **Fly** de una vez, pero no podrás usarlo fuera de la batalla sino hasta ganar en **Fortree City Gym**.



Treecko	PELIPPER	WTR FLY	NIVEL 29
	LOMBRE	WTR GRS	NIVEL 29
	COMBUSKEN	FIRE FTG	NIVEL 31
Torchic	LOMBRE	WTR GRS	NIVEL 29
	SLUGMA	FIRE	NIVEL 29
	MUDKIP	WTR GRD	NIVEL 31
Mudkip	SLUGMA	FIRE	NIVEL 29
	LOMBRE*	WTR GRS	NIVEL 29
	PELIPPER*	WTR FLY	NIVEL 29
	GROVYLE	GRS	NIVEL 31

* Si peleas contra **Brendan**, Lombre aparecerá. Si peleas con **May**, será **Pelipper**.



Con **Fly** (*HM 02*) y la Feather **Badge**, puedes volar a cualquier ciudad que hayas visitado previamente. Es perfecta para cuando tu equipo esté débil.

ESCONDIDO EN LA LUZ BRILLANTE

El Devon Scope y Kecleon



FORTREE CITY Y LA RUTA 120

Los ciudadanos de **Fortree City** han hecho sus residencias arriba de los árboles. Fortree City tiene una tienda que se especializa en muebles para tu **Secret Base**; cuando compres algunas de sus piezas, ésta será entregada directamente en tu **Secret Base**, sin cargo extra. No podrás tener acceso al **Fortree City Gym** por el momento, pues una fuerza invisible está bloqueando el camino. Dirígete al este del pueblo para averiguar qué sucede. Localiza a tu amigo **Steven** en el primer puente de la Ruta 120; él te dará el **Devon Scope**, que te permite ver las cosas invisibles como el **Pokémon Kecleon**. Pelea contra **Kecleon** en el puente y regresa al gimnasio de **Fortree City**, donde verás el **Pokémon** que bloquea el paso.





Cuando **Kecleon** es atacado, su habilidad **Color Change** le permitirá convertirse al mismo tipo que el ataque que lo impacte. Por ejemplo, si lo golpea el **Thunder**, se hará tipo *Electric* en el siguiente turno.

GYM LEADER WINONA BATTLE

Arriba en el Aire

13

Los entrenadores del Fortree City Gym prefieren a los Pokémon tipo *Flying* que viven en los árboles cercanos. Explora las puertas y derrota a los cuatro entrenadores para que puedas combatir contra la **Gym Leader, Winona**. Los **Pokémon** tipo *Ice*, *Electric* y *Rock* son poderosos contra sus **Pokémon** tipo *Flying*. Su equipo no tendrá oportunidad contra ataques como **Rock Throw** y **Rollout** (ambos son tipo *Rock*). Cuando la derrotes, te dará la *TM 34* (**Shock Wave**), que es un movimiento muy útil.



Pokémon	Tipo	Nivel
SWABLU	NRM FLY	NIVEL 29
PERISH SONG SAFEGUARD	MIRROR MOVE AERIAL ACE	
TROPIUS	GRS FLY	NIVEL 29
SUNNY DAY SOLARBEAM	MIRROR MOVE SYNTHESIS	
PELIPPER	WTR FLY	NIVEL 30
WATER GUN PROTECT	SUPERSONIC AERIAL ACE	
SKARMORY	STL FLY	NIVEL 31
SAND-ATTACK STEEL WING	FURY ATTACK AERIAL ACE	
ALTARIA	PSY DRG	NIVEL 33
EARTHQUAKE DRAGON DANCE	DRAGONBREATH AERIAL ACE	

"¡Presencia la elegancia de los Pokémon y yo!"



ESPERA Y ESCUCHA

Cerca del muelle en la Ruta 121, escucharás a algunos miembros del **Team Aqua** discutiendo un plan. Ellos hablarán acerca de la **Mt. Pyre**; ahora síguelos mientras se dirigen al sur, hacia la montaña rodeada de agua. Antes de que la subas, entra en **Lilycove City** para descansar y recuperar fuerzas e *items*.



La Safari Zone

La **Safari Zone** contiene muchos **Pokémon** difíciles de encontrar, como **Pikachu**, **Heracross** y **Psyduck**. Por P500, los encargados te darán 30 *Safari Balls* y te enviarán a la **Safari Zone** para cazar. Después de que hayas usado todas tus *Safari Balls* o que hayas dado 500 pasos, deberás retirarte. Una vez que te conviertas en el campeón de la **Pokémon League**, dos nuevas áreas de la **Safari Zone** se abrirán para ti. (El **Professor Birch** actualizará tu **Pokédex** en el **National Pokédex**.) La zona al este de la **Safari Zone** también estará abierta para que captures a los **Pokémon** salvajes de la región de **Johto**. Los **Pokémon** que encontrarás en esta zona son extremadamente raros; de hecho, no podrás capturarlos en otro lugar de todo **Hoenn**.




Gligar

Hoothoot

Houndour


Ledyba


Pineco

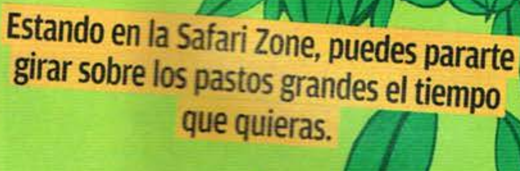
Snubbull


Spinarak


Stantler


Sunkern


Teddiursa





Quagsire

Usa el **Surf** en el agua profunda de la **Safari Zone** para que puedas capturar a **Quagsire**.

ENTRADA



Necesitarás alternar entre la **Mach Bike** y la **Acro Bike** para alcanzar ciertas áreas de la **Safari Zone**. Ciertos **Pokémon** raros aparecen solamente en regiones específicas, así que busca bien.

LA CIUDAD JUNTO AL MAR

Hay mucho que hacer en Lilycove City.



15 LILYCOVE CITY

Lilycove City tiene muchas atracciones que no tienen igual en todo **Hoenn**. El pueblo del puerto tiene el único museo de **Hoenn**, el **Contest Hall**, y la tienda departamental. Con cinco pisos de altura, ésta tiene una gran selección de cosas para comprar. No podrás dejar **Lilycove City** (salvo que regreses) sino hasta que hayas explorado el **Aqua Hideout**.



RIVAL BATTLE 5

¡Tú vs. tu rival!

16

Al visitar el **Lilycove Museum**, tu rival te detendrá para tener un pequeño encuentro. Asegúrate de incluir un **Pokémon** tipo *Electric* en tu equipo para contraatacar a los *Water* y *Flying* que normalmente trae. También puedes tener algunos *Water* y *Flying*, pues te ayudarán contra los *Fire* y *Grass* que también acostumbra traer tu rival.

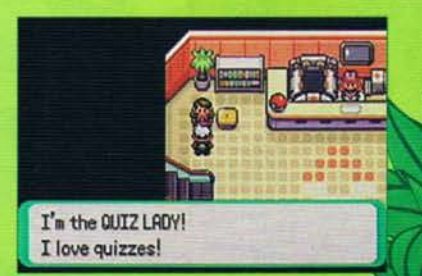
Treecko	TROPIUS	GRS FLY	NIVEL 31
	PELIPPER	WTR FLY	NIVEL 32
	LUDICOLO	WTR GRS	NIVEL 32
	COMBUSKEN	FIRE FTG	NIVEL 34
Torchic	TROPIUS	GRS FLY	NIVEL 31
	LUDICOLO	WTR GRS	NIVEL 32
	SLUGMA	FIRE	NIVEL 32
	MARSHTOMP	WTR GRD	NIVEL 34
Mudkip	TROPIUS	GRS FLY	NIVEL 31
	SLUGMA	FIRE	NIVEL 32
	PELIPPER	WTR FLY	NIVEL 32
	GROVYLE	GRS	NIVEL 34

17 FIESTA DE BLOQUES

El **Contest Hall** es el único lugar en **Hoenn** donde puedes usar tus *berries* sin intercambiar con otro entrenador. Simplemente encuentra un lugar libre en una de las mesas e interactúa con alguno de los presentes. Cada mesa tiene cierto número de gente esperando; elige la que mejor te acomode.

Las tres damas de Lilycove

Puedes encontrar una de las tres damas dentro del **Pokémon Center** en **Lilycove City**. La **Contest Lady** quiere entrar en el **Pokémon Contest**; dale unos **Poké Blocks** para que pueda participar con sus **Pokémon**. La **Quiz Lady** te hará una pregunta de opción múltiple y te recompensará con un premio si le respondes correctamente. La última de las tres damas es la **Favor Lady**. Te pedirá algo con una descripción en general; si le das el *item* correcto, te recompensará. Para que aparezcan las damas, cambia récords con otros entrenadores.



DETÉN AL TEAM MAGMA

Localiza el Magma Hideout y para los planes de Maxie.

18 MT. PYRE

Mt. Pyre es un lugar solemne donde los visitantes pueden ofrecer sus respetos a los **Pokémon** que se han ido. No obstante, encontrarás el lugar con mucha vida; el **Team Aqua** y el **Team Magma** han subido la montaña. Ambos robarán las **Blue** y **Red Orbs**; la pareja asignada para protegerlas te dará el **Magma Emblem** para ayudarte a recuperarlos.



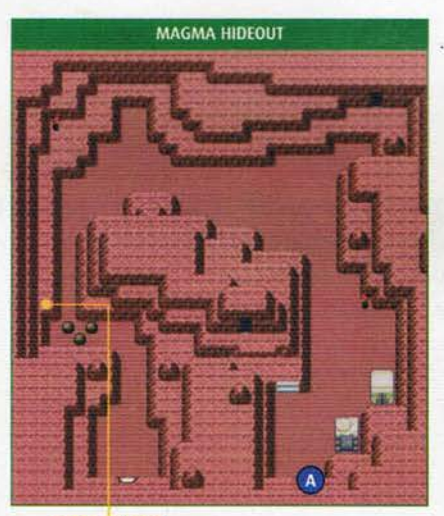


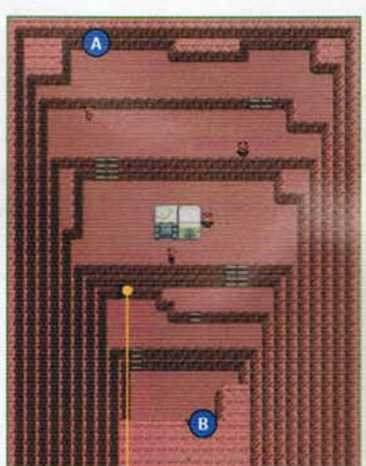
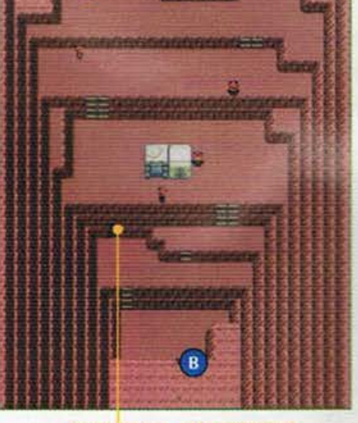
19 MAGMA HIDEOUT

Con el **Magma Emblem** en mano, dirígete de regreso a **Mt. Chimney**. A la mitad del camino, la presencia del **Magma Emblem** causará que una roca caiga y revele una entrada al **Magma Hideout**. Encontrarás muchos miembros del **Team Magma** mientras exploras la montaña. El camino que te lleva a **Maxie** está indicado abajo con letras. Hay otros *items* que están disponibles usando distintos caminos. El **Magma Hideout** es grande y complejo; muchas de las puertas dan a callejones sin salida, pero contienen muchas peleas contra entrenadores que te darán mucha experiencia. El mapa de abajo muestra la forma más rápida de llegar con **Maxie** y **Groudon**.

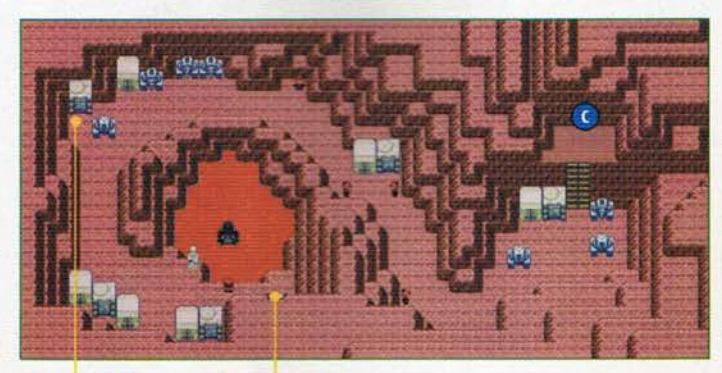
Los entrenadores del **Team Magma** sólo traen pocos tipos de **Pokémon**. Casi todos llevan *Fire*, *Poison* o *Dark*, así que ya sabes qué estrategia tomar para poder hacerles frente y acabar con ellos.

MAGMA HIDEOUT







Llegar con **Maxie** en la cima de **Mt. Chimney** fue sencillo la última vez, pero ahora deberás vencer a muchos de sus seguidores.



Verás al poderoso Pokémon por un momento solamente en el Magma Hideout, pero tendrás oportunidad de capturarlo después.

MAXIE BATTLE 2

Groudon escapa

20

En el centro lleno de lava de **Mt. Chimney**, verás a **Maxie** despertar a Groudon con la **Blue Orb**. Cuando **Groudon** escape, **Maxie** te culpará por interrumpir. El **Team Magma** ha tratado de despertarlo y controlarlo usando la **Blue Orb**. Pero **Groudon** se ha ido y tendrás que pelear con **Maxie**. Después de que ganes la pelea, él y su equipo se irán a encontrar a **Groudon**. El equipo de **Maxie** no ha cambiado mucho desde la última vez que lo enfrentaste en el pico de **Mt. Chimney**; la única diferencia es que su **Zubat** ha evolucionado en un **Crobat**. Varios de sus **Pokémon** pueden causar *Confuse* a tus **Pokémon** después de varios ataques. Haz que tu equipo tenga *Persim Berries* para contraatacar el cambio de condición. Como **Maxie** tiene **Pokémon** de distintos tipos, asegúrate de llevar un equipo muy bien balanceado para poderlo acabar rápidamente.

Pokémon			
	MIGHTYENA	DRK	NIVEL 37
	CROBAT	PSN FLY	NIVEL 38
	CAMERUPT	FIRE GRD	NIVEL 39

Con los planes del Team Magma suspendidos y Groudon suelto, es hora de cambiar tu atención al Team Aqua y sus planes malignos. Viste al Team Aqua dirigiéndose al océano. Tu siguiente paso es regresar a Lilycove City y retomar la pista del equipo. Pero recuerda que tienes la obligación de convertirte en el campeón de Pokémon League. No olvides tu promesa a tus padres y al Professor Birch.

ÚLTIMA PÁGINA
JULIO 2005

¡Tantos juegos! ¿Por cuál me decido? Seguro tú, como nosotros, estás comiéndote las uñas en espera de la amplia gama de títulos que se presentaron para Nintendo. En este reporte te damos una breve información de cada uno, pero en los próximos meses te mostraremos *reviews* completos y detallados para que no le pierdas la pista a ese juego que tanto esperas. Mientras, ve haciendo un espacio en tu calendario porque en octubre es el EGS en la ciudad de México, donde las compañías mostrarán sus cartas fuertes para cerrar el año. ¡Hasta la próxima edición!

Nintendogs (NDS)

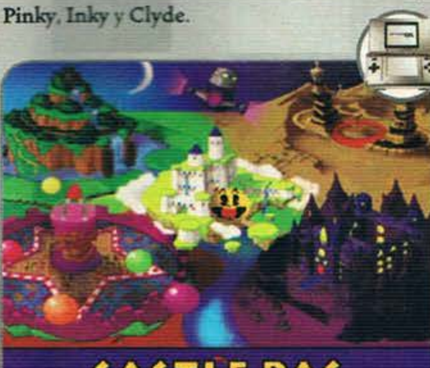
Tanto se ha hablado sobre este juego, que ya todos en la redacción estamos esperando la versión americana para criar y entretener a nuestros cachorros. ¿Qué opciones tendrá? ¿Cuántos perros puedes elegir y de qué razas? No te preocupes: en nuestra próxima edición te tendremos un reporte bastante completo sobre las nuevas mascotas virtuales de Nintendo. Si te quedaste con la idea del **Tamagotchi**, olvídala, puesto que aquí encontrarás mucho más que eso, al ser el comando de voz la pieza clave del éxito.





Pac'n Roll (NDS)

Namco sigue festejando los cincuenta años de su mascota, con títulos como **Pac-Pix**, **Pac-Man World 3** y, por supuesto, **Pac'n Roll**, un juego que involucra el estilo clásico del personaje amarillo, con la practicidad de la pantalla táctil del Nintendo DS, para concebir un juego por demás divertido que podrás disfrutar con uno de tus amigos. Y por si aún no te convence, también se incluye la versión original de Arcadia de **Pac-Man**, para que demuestres qué tan hábil eres para administrar tus pastillas de poder y eliminar a los simpáticos fantasmas: **Blinky**, **Pinky**, **Inky** y **Clyde**.





Sonic Gems Collection (GCN)

¡Fans de **Sonic**! Es momento de celebrar. El puercoespín azul regresa en un título exclusivo para el Nintendo GameCube, en **Sonic Gem Collection**, que incluye grandes joyas como **Sonic R**, **Sonic The Fighters** y **Sonic CD**, títulos que nada más habían salido para Arcadia o para ciertas consolas de Sega, ¡y ahora los tienes reunidos en un mismo disco! Desde carreras, pasando por peleas y terminando en aventuras al estilo clásico de **Sonic**, esta compilación te hará pasar un largo rato recorriendo los fantásticos mundos del veloz personaje.



**Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2 colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF**


CLUB NINTENDO
DONKEY KONG
JUNGLE BEAT


CLUB NINTENDO
DK
DONKEY KONG
JUNGLE BEAT
© 2005 Nintendo.